Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

12/06 Ausgabe 116 € 3,30

Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

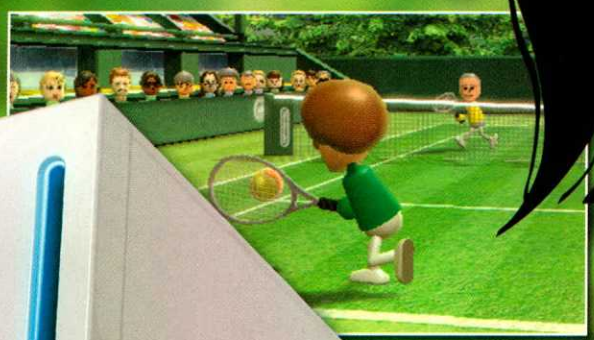
N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

WELTPREMIERE: DER ERSTE Wii-TEST

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ



SAGT DEM WINTERSPECK DEN KAMPF AN!

Wii SPORTS

- ALLE SPORTARTEN AUF EINEN BLICK
- EXKLUSIVE SPIELEINDRÜCKE
- NEUE BILDER

10 SEITEN TEST

POKÉMON DIAMOND & PEARL & MYSTERY DUNGEON

PLUS NEUE BILDER ZUR Wii-EDITION DER SAMMELMONSTER

4 194373 903306

SCHERZKEKSE Man merkt, dass es kälter wird: Christoph und René versuchen sich duch Leibesertüchtigung warm zu halten.

VON LINKS NACH RECHTS:

Obere Reihe:
Markus Pfeffer (Praktikant Redaktion)
René Weinberg (Layout)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Fabian Sluga (Redaktion)
Thomas Schreiner (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)

Untere Reihe:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Sebastian Essner (Praktikant Redaktion)

Der erste Wii-Test

Plus zahlreiche neue Wii-angespielt-Eindrücke!

Genauso ungeduldig wie ihr warten wir auf die Veröffentlichung von Nintendos neuer Konsole am 8. Dezember. Um die Wartezeit etwas erträglicher zu machen, haben wir uns auch diesen Monat wieder mächtig für euch ins Zeug gelegt, um alle möglichen Informationen zu Wii-Spielen für euch zu ergattern. Die Mühe hat sich gelohnt: Kurz vor Redaktionsschluss konnten wir als eines der weltweit ersten Magazine ein Wii-Spiel testen! Den Test zur fertigen Version von *Super Monkey Ball Banana Blitz* lest ihr ab Seite 10. Darüber hinaus konnten wir uns auch die fast fertigen Versionen von *Red Steel, Rayman Raving Rabbids* und *Monster 4x4* anschauen. Unsere Eindrücke inklusive Wertungsprognose lest ihr ab Seite 24. Zu den zuletzt genannten Titeln finden Plus-Abonnenten zahlreiche Video-Interviews auf unserer DVD. Darüber hinaus können wir unseren Plus-Abonnenten noch einen ganz besonderen Bonus bieten: So findet ihr auf dieser und den kommenden beiden DVDs drei komplette Folgen von *MegaMan NT Warrior*. Vielen Dank an RTL II für die freundliche Kooperation! Doch damit nicht genug der Highlights, denn wir können euch in dieser Ausgabe ab Seite 60 auch einen sechsseitigen Import-Test zu den lang erwarteten DS-*Pokémon*-Editionen von *Diamond & Pearl* bieten, welche in den kommenden Monaten auch den Weg nach Europa finden werden. Ans Herz legen möchten wir euch auch unsere Reportage „Nintendo schreibt Geschichte", in der wir ab Seite 84 den Weg Nintendos vom kleinen Familienunternehmen bis zum milliardenschweren Konzern unter die Lupe nehmen.

WII-SONDERHEFT AB 8. NOVEMBER

Wer aufgrund unserer Ankündigung in der letzten N-ZONE seit dem 17. Oktober vergeblich unser Wii-Sonderheft im Handel sucht, dem sei gesagt, dass wir das Sonderheft aus aktuellem Anlass um ein paar Wochen verschoben haben und es nun ab dem 8. November im Handel erhältlich ist. Wir entschuldigen uns für diese kurzfristige Verschiebung, denken aber, dass sich die zusätzlichen Wochen noch mal richtig gelohnt haben, denn so schafften es auch die aktuellsten Wii-Informationen in das Heft.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe! Euer N-ZONE-Team!

INHALT

NEWS

8 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

76 Entwicklertagebuch Nanostray II
78 Entwicklertagebuch Panzer Tactics DS
80 Flashback
84 Geschichte und Software-Entwicklung von Nintendo
82 Jäger und Sammler

JEDEN MONAT

67 Mega-Abo
94 Wii-Abo
66 Hardware & Zubehör
96 Impressum
32 Info-Center
68 Leserbriefe
97 Nachspiel
72 Spielerforum
98 Vorschau
95 Zeugnis

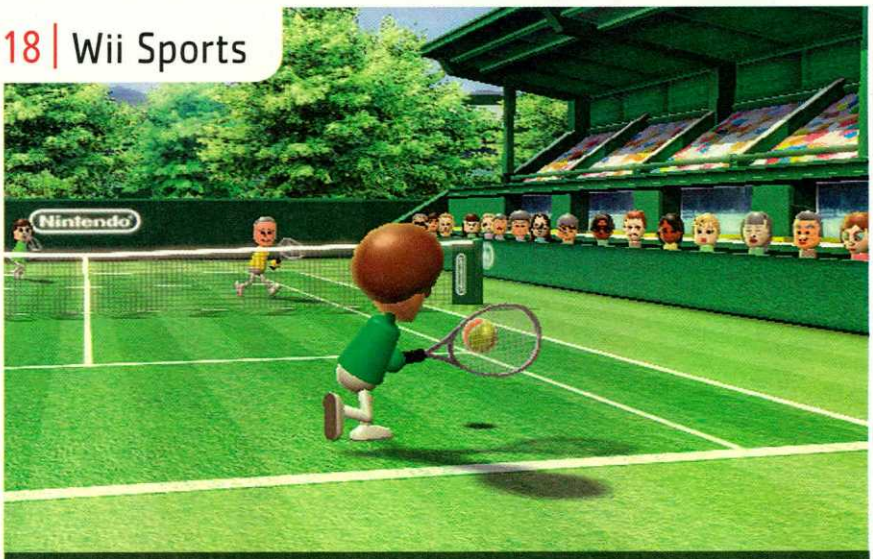
Alle Titel in dieser Ausgabe:

Ab durch die Hecke	91
Animal Crossing: Wild World	92
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter Wasser	55
Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr	8
Cars	57
Catz	57
Der tierisch verrückte Bauernhof	49, 56
Dig Dug: Digging Strike	54
FIFA 07	54, 57
Fluch der Karibik	90
James Pond: Codename Robocod	55
Lego Star Wars II	55, 57
Monster 4x4: World Circuit	30
Monster House	90
Nanostray II	76
Need for Speed: Carbon	42
Need for Speed Underground	91
Panzer Tactics DS	78
Pokémon Battle Revolution	22
Pokémon Diamond & Pearl	60
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	50
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	56
Rayman Raving Rabbids	28
Red Steel	24
Resident Evil 4	92
Splinter Cell Double Agent	46
Sudoku Master	55
Super Monkey Ball Banana Blitz	10
Super Smash Bros. Melee	92
Tiger Woods PGA Tour 07	31
Wii Play	9
Wii Sports	18

10 | Super Monkey Ball Banana Blitz

TEST: Der erste Spieletest auf Nintendos Next-Gen-Konsole

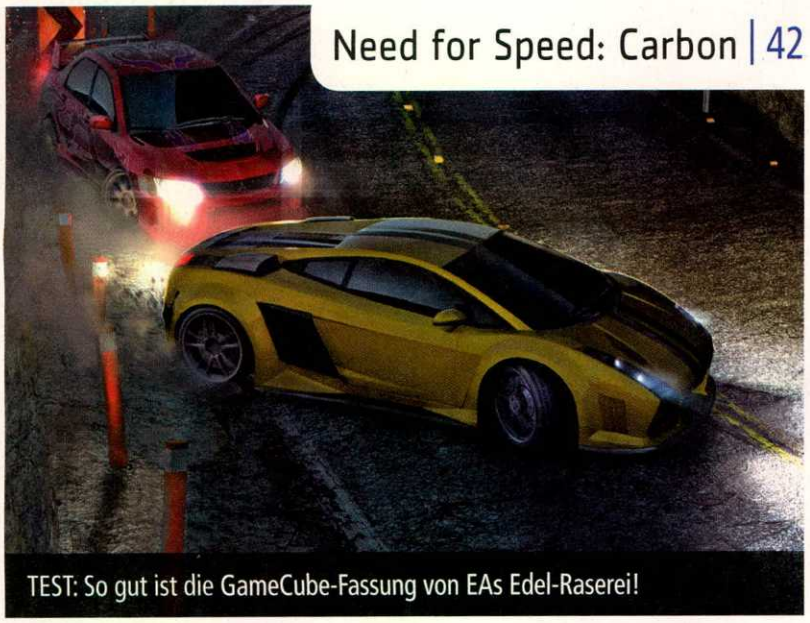
18 | Wii Sports



VORSCHAU: Alles Wissenswerte über Nintendos spaßiges Sportspiel

24 | Red Steel

VORSCHAU: Brandheiße Fakten über Ubisofts kommenden Action-Kracher



Need for Speed: Carbon | 42

TEST: So gut ist die GameCube-Fassung von EAs Edel-Raserei!

Pokémon Diamond & Pearl | 60

TEST: Das neueste Pokémon für den DS im ausführlichen Import-Test

Nintendo schreibt Geschichte | 84

REPORTAGE: Was ihr schon immer über Big-N wissen wolltet!

VORSCHAU

Wii

30 Monster 4x4: World Circuit
22 Pokémon Battle Revolution
28 Rayman Raving Rabbids
24 Red Steel
31 Tiger Woods PGA Tour 07
18 Wii Sports

TEST

Wii

10 Super Monkey Ball Banana Blitz

GameCube

49 Der tierisch verrückte Bauernhof
42 Need for Speed: Carbon
46 Splinter Cell Double Agent

Nintendo DS

55 Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter Wasser
54 Dig Dug: Digging Strike
54 FIFA 07
55 James Pond: Codename Robocod
55 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie
60 Pokémon Diamond & Pearl
50 Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau
55 Sudoku Master

Game Boy

57 Cars
57 Catz
56 Der tierisch verrückte Bauernhof
57 FIFA 07
57 Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie
56 Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot

TIPPS

GameCube

91 Ab durch die Hecke
90 Monster House
91 Need for Speed Underground
92 Resident Evil 4
92 Super Smash Bros. Melee

Nintendo DS

92 Animal Crossing: Wild World
90 Fluch der Karibik

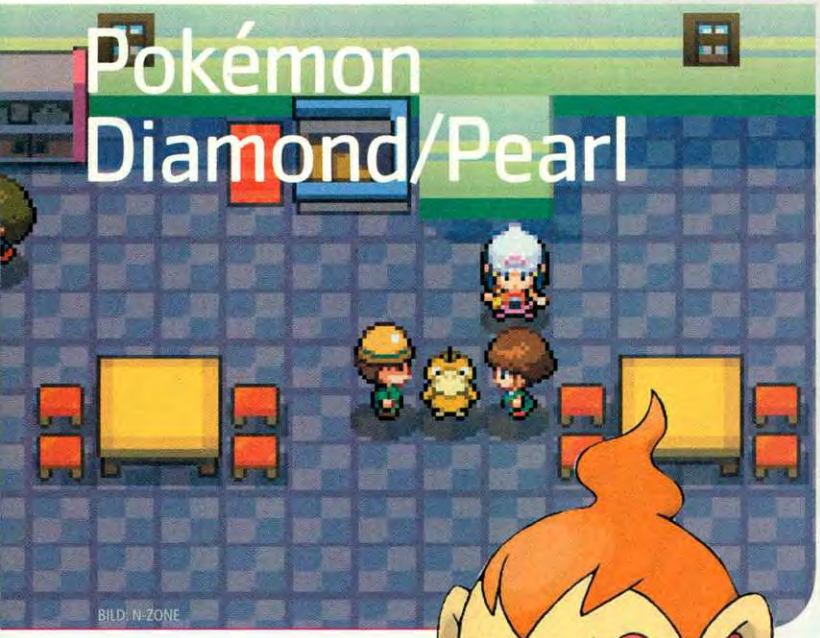
Game Boy

92 Fluch der Karibik

DVD-INHALT

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS



VORSCHAU

Wii:
Monster Trucks 4x4: World Circuit
Rayman Raving Rabbids
Red Steel

TEST

GameCube:
Der tierisch verrückte Bauernhof
Splinter Cell Double Agent

Nintendo DS:
Pokémon Diamond/Pearl
Teil 1: Jetzt geht's los!
Teil 2: Der neue Pokédex
Teil 3: Immer dabei: Die Pokétch
Teil 4: Kampf gegen den Arenaleiter
Teil 5: Der Multiplayer-Modus
42 Spieleklassiker
English Training
FIFA 07
LEGO Star Wars II
Sudoku Master

Game Boy:
LEGO Star Wars II

BONUS

MegaMan NT Warrior (Folge 1)
Splinter Cell Double Agent (Interview)

SPIEL-TRAILER

Wii-Trailer
Gyakuten Saiban 4
MegaMan Star Force
Phoenix Wright A. A.: Justice for All
Rayman Raving Rabbids: Fakt #6

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

NZDVD
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 12/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

PlayStation 3:
Afrika
Coded Arms Assault
Devil May Cry 4
Everybody's Golf 5
Formel Eins 2006
Genji 2
Gran Turismo HD
Heavenly Sword
Lair
Metal Gear Solid 4
Mobile Suit Gundam
Monster Kingdom: Unknown Realms
MotorStorm
Resistance: Fall of Man
Ridge Racer 7
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Warhawk
White Knight Story

PlayStation 2:
Canis Canem Edit
EyeToy: Play Sports
Metal Gear Solid 3 Subsistence
Pro Evolution Soccer 6
Scarface: The World is Yours
Silent Hill Origins
Ridge Racer 2
Ape Academy 2

PSP:
GTA Vice City Stories
Killzone: Liberation
Lumines II

MICROSOFT

Xbox 360:
Blue Dragon
Bullet Witch
Der Pate
Enchanted Arms
F.E.A.R.
FIFA 07 (Making-of)
Forza Motorsport 2
Halo Wars
Stranglehold
Just Cause
Lost Planet: Extreme Condition
NHL 2K7
PGR 4
Rainbow Six Vegas
Tony Hawk's Project 8

Xbox:
Just Cause

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: SEGA

ERSTER
Als weltweit erstes Magazin präsentieren wir euch schon jetzt den Test zu *Super Monkey Ball: Banana Blitz*!

BILD: UBISOFT

GEWETZTE KLINGEN
Unser Vorab-Test hat's offenbart: Ubisoft hat die Schwertkampfeinlagen in *Red Steel* stark optimiert.

BILD: N-ZONE

POKÉMON-HYPE 1
Unser Japan-Korrespondent hat trotz meterlanger Warteschlangen *Pokémon Diamond & Pearl* für uns aufgetrieben.

BILD: N-ZONE

POKÉMON-HYPE 2
Die Mühe hat sich gelohnt: Die neuen Editionen sahnten im Test satte 91 Prozent ab – den Online-Modi sei Dank!

BILD: N-ZONE

LEGO FAD WAR'S
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie (DS) ist so verbuggt, dass das Spielen zur Geduldsprobe wird.

Biene Maja: Klatschmohnwiese in Gefahr

ZWEITES ZUHAUSE Die Entwickler fühlen sich in der Klatschmohnwiese rundum wohl. BILD: MIDWAY

Honigsüßes Jump & Run aus deutscher Imkerei!

JUMP & RUN | **Hersteller:** Midway, **Termin:** Dezember, **Web:** www.midway.com

Wo „Maja" draufsteht, steckt honigsüßes Gameplay drin! Diese Formel hat sich bereits im letzten Abenteuer der flotten Biene bewährt, und so heimste *Süßes Gold* in der N-ZONE beachtliche 86 Prozent ein. Während dieses Game-Boy-Jump&Run noch bei Shin'en in München entstand, arbeitet derzeit die in Hamm ansässige Spieleschmiede Independent Arts Software an der Fortsetzung für beide Nintendo-Handhelds. Wir haben die fleißigen Immen in ihrem Bienenstock besucht und ihnen bei der Entstehung des Spiels über die Schulter geblickt – Einblicke in den Arbeitsalltag der Entwickler sowie einen Kostprobe aus dem Soundtrack gibt's auf der nächsten N-ZONE-DVD! Die Story ist, wie es sich gehört, äußerst kindgerecht: Ein Sturm weht über die Klatschmohnwiese und verteilt die Freunde von Maja und Willi quer übers Land. In der Rolle der beiden Immen lauft und flattert ihr durch 36 Levels, zockt in der DS-Version drei Minispiele und pinselt in einem Malbuch. Wer sich für den Heile-Welt-Jump&Run-Spaß zu alt fühlt, kann den Titel bedenkenlos als Geschenk für jüngere Geschwister vormerken, denn im gesamten Spiel wird komplett auf Gewalt verzichtet. **(ck)**

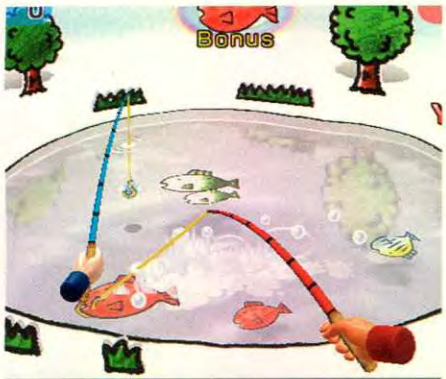
IM NETZ Holt einfach mit dem Stylus zum Befreiungsschlag für Willi und Co. aus! BILD: MIDWAY

VIELSEITIG 5 Grafiksettings wird es geben – ideal fürs Brüderchen und Schwesterchen. BILD: MIDWAY

Wii Play

Spaßige Spielesammlung zum Einstieg in die Wii-Welt

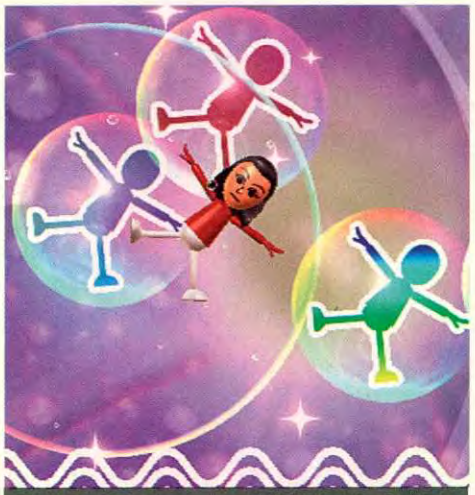
MINIGAMES | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 08. Dezember 2006, **Web:** www.nintendo.co.jp



FISCHEN Rute auswerfen und entspannen – auch Angelfreunde kommen auf ihre Kosten. BILD: NINTENDO

Passend und rechtzeitig zum Wii-Launch bringt Nintendo *Wii Play* auf den Markt. Dieser Titel ist nicht nur ein perfektes Mittel, um die gesamte Familien vor der Konsole zu versammeln. Die zahlreichen Minispiele wie Angeln, Schießen oder Tischhockey eignen sich zudem hervorragend dazu, den virtuosen Umgang mit der Wii-Fernbedienung zu üben und auch noch eine Menge Spaß dabei zu haben – zumal *Wii Play* zum Preis von rund 50 Euro auch noch ein Controller beigelegt ist. **(ts)**

KIMME UND KORN In einem Moorhuhn-ähnlichen Spiel lässt sich das Zielen trainieren. BILD: NINTENDO



SPACIG Wer Electroplankton auf dem DS gespielt hat, fühlt sich hier sicher wie zu Hause. BILD: NINTENDO

RTL II + N-ZONE präsentieren

MegaMan NT Warrior auf DVD!

Anime-Fans dürfen sich jetzt über eine richtig fette Packung freuen!

Exklusiv für unsere Plus-Abonnenten haben wir uns etwas ganz Besonders ausgedacht. In Zusammenarbeit mit RTL II präsentieren wir ab der vorliegenden N-ZONE 12/06 die drei ersten Folgen der Anime-Serie *MegaMan NT Warrior*. Los geht es mit *Jack In! MegaMan!* auf der aktuellen DVD, in Ausgabe 01/07 erwartet euch die Folge *Subway Scrambler!* und einen Monat später *Traffic Signal Chaos*. Legt einfach die N-ZONE-DVD in euren Player, taucht ab in die Welt der futuristischen Net Navis und erlebt, wie MegaMan die Welt vor dem Unheil zu bewahren versucht. *MegaMan NT Warrior* ist eine Anime-Serie, die eng angelehnt ist an die Capcom-Spielereihe *MegaMan Battle Network* für Game Boy und DS. Mehr Informationen zum Plus-Abo erhaltet ihr auf Seite 67 dieser Ausgabe oder im Internet unter www.n-zone.de. **(ts)**

NEWS-TICKER

Wii-SONDERHEFT, DIE ZWEITE In der letzten Ausgabe der N-ZONE haben wir an dieser Stelle berichtet, dass ab 18. Oktober unser Sonderheft zum Thema Wii bei den Händlern stehen soll. Um möglichst aktuell über die am 8. Dezember erscheinende Konsole berichten zu können, hat sich die Redaktion jedoch kurzfristig zu einer Verschiebung dieses Heftes entschieden – zu einem Zeitpunkt allerdings, da die letzte Ausgabe der N-ZONE bereits gedruckt war. Somit konnten wir nur noch auf unserer Homepage auf die Terminänderung hinweisen. Da wir euch in diesem Sonderheft aber mit den neuesten Infos und Hintergründen zu Wii versorgen möchten, bitten wir euch um Verständnis für diese Verschiebung. Der neue Veröffentlichungstermin ist der 8. November 2006.

Wii-VORABTESTS Neben unserem Volltest zu *Super Monkey Ball Banana Blitz* haben wir euch in dieser Ausgabe noch ein paar weitere Schmankerl zu bieten. Sage und schreibe drei Vorab-Tests zu den Wii-Titeln *Red Steel, Rayman Raving Rabbids* und *Monster 4x4* warten auf euren Lesehunger! Lest ab Seite 24, welche Erfahrungen Christoph mit den fast fertigen Versionen dieser Spiele bei einem speziellen Ubisoft-Event in Paris gemacht hat.

N-ZONE-FIBEL

In loser Folge erklären wir euch an dieser Stelle wichtige Begriffe aus der Nintendo- und Videospiele-Welt:

Wii Bezeichnung für Nintendos Next-Gen-Konsole. Möglichst ohne Artikel zu verwenden – nur in Notfällen: die Wii. Beispielsätze: Wir finden Wii super. THQ hat ein neues Spiel für Wii im Programm.

Die Wii-Fernbedienung Der einzigartige Controller von Nintendos Wii-Konsole – bislang auch unter dem Namen „Wii Remote" bekannt.

Das Nunchuk Bezeichnung für das Analogstick-Add-on. Geht auf ein asiatisches Kampfsportgerät namens Nunchaku (wörtl.: verbundenes Paar Stöcke) zurück, das im Westen vor allem durch Bruce Lee sehr bekannt geworden ist. In Deutschland ist das Nunchaku in allen seinen Varianten per Gerichtsbeschluss verboten.

Die Wii-Disc Der Datenträger der Wii-Konsole (die aber auch GameCube-Discs abspielen kann)

WiiConnect24 Bezeichnung für Nintendos Online-Dienst für die neue Konsole. Wird immer zusammengeschrieben.

Super Monkey Ball Banana Blitz

WELT PREMIERE

Als erstes Magazin haben wir ein Wii-Spiel getestet! Schaffen Segas Affen die erhoffte (R)Evolution?

Fakten

- 8+2 Welten mit jeweils 10 Abschnitten
- 50 Partyspiele (von Anfang an verfügbar)
- Steuerung auch für Linkshänder
- Megakurze Ladezeiten!
- Dolby ProLogic II
- Deutsche Bildschirmtexte

85%
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die Sensation war perfekt, als wir wenige Tage vor der Heftabgabe einen Anruf aus dem Sega-Hauptquartier erhielten. Als weltweit erstes Magazin durften wir die europäische PAL-Version von *Super Monkey Ball: Banana Blitz* testen – und präsentieren euch damit den ersten Wii-Test überhaupt! Mit einer Banane im Gepäck und Zeitdruck im Nacken hasteten wir in den frühen Morgenstunden im Flieger nach London, um den Test rechzeitig ins Heft zu bekommen. Einen ganzen Tag lang verbrachten wir in Nintendos Großbritannien-Zentrale mit der rollenden Affenbande, experimentierten mit dem Wii-Controller und können euch schon jetzt sagen, wie sich die Zukunft spielt!

DIE ERSTEN SCHRITTE

Unseren ersten Blick heimste der hellblau leuchtende Wii-Disc-Schlitz ein, der nicht nur – wie fälschlicherweise behauptet – beim Einschalten der Konsole leuchtet, sondern auch während des Spielens das Wohnzimmer erhellt. Bevor es allerdings mit dem Spielen losgehen kann, müsst ihr noch die Wii-Fernbedienung mit der Sensorleiste auf dem Fernseher abstimmen – einfach die beiden „Synchro"-Tasten (im Batteriefach der Wii-Fernbedienung und hinter einer Klappe an der Konsolenseite) gleichzeitig drücken, die Anweisungen im Wii-Hauptmenü befolgen und schon ist das System startklar! Eure Einstellungen werden dabei im internen 512-MB-Speicher der Konsole gespeichert und müssen erst dann wieder frisch kalibriert werden, wenn ihr die Sensorleiste neu platziert. Doch genug der Technikspielereien – wir sind schließlich zum Zocken gekommen und das wollen wir jetzt gebührend tun!

SENSIBELCHEN

Eine Frage beschäftigte uns im Vorfeld: Reicht die neuartige Steuerung wirklich aus, um frischen Wind ins Affengehege zu bringen? Schließlich zeichnet sich *Super Monkey Ball* seit jeher durch ein abgefahrenes Gameplay aus – kann die Wii-Fernbedienung da überhaupt noch etwas reißen? Am grundlegenden Gameplay hat sich nämlich nichts geändert: Wie in den Vorgängern müsst ihr auch in *Banana Blitz* einen Affen, der in einer Kugel gefangen ist, durch hindernisgespickte Parcours lotsen. Dies gelingt schon immer dadurch, dass ihr die Umgebung in alle Richtungen neigt – Murmellabyrinthe mit Drehmechanismus lassen grüßen! In den GameCube-Ablegern kam der Analogstick zum Einsatz, um die Bananenfresser mit feinfühligem Händchen über schier endlose Abgründe zu bugsieren. Dann kam die DS-Version und brachte eine noch sensiblere Kontrolle via Touchscreen mit, die aber viele Spieler überforderte. Nun verschlägt es die Äffchen AiAi, Baby, GonGon und MeeMee sowie die Neuzugänge Doctor und YanYan – jeder von ihnen mit unterschiedlicher Handhabung – auf der Wii-Konsole in ein waghalsiges Abenteuer durch 10 Welten. Von Eishöhlen, Vulkangrotten, Wüsten und Tropen bis hin zum Weltraum enthält der Streifzug alle erdenklichen Settings. Sämtliche Gebiete sind wiederum in zehn Labyrinthe untergliedert und am Ende wartet ein kolossaler Obermotz auf eine Abreibung. Trotz gigantischer Ausmaße ist es aber zumeist ein Leichtes, den Endboss in die Schranken zu weisen, denn jeder von ihnen hat eine Achillesferse – so wie beispielsweise der Löwe, dem man zielsuchende Raketen vor den Latz knallen muss oder der Adler, der auf dem Kopf getroffen werden muss.

AUFGEHÜBSCHT Die Kurse haben deutlich mehr Hintergrundkulisse spendiert bekommen. BILD: SEGA

Die Steuerung im Test

Die Äffchen in *Super Monkey Ball: Banana Blitz* reagieren je nach Spielmodus auf verschiedene Controller-Bewegungen. Wir sagen euch, wie die Umsetzung gelungen ist!

Im Minispiel „Monkey-Rennen" dirigiert ihr die Primaten, indem ihr die Wii-Fernbedienung wie ein NES-Pad haltet. Die Richtung bestimmt ihr mittels Neigungen nach links und rechts. Die Umsetzung auf den Bildschirm erfolgt sehr sensibel und sorgt für jede Menge Hektik. Als Partyspiel funktioniert's super! BILD: SEGA

In einigen Minigames sitzt ihr am Steuer futuristischer Vehikel und müsst gegnerische Boliden ausschalten. Dabei müsst ihr beide Controllereinheiten unabhängig voneinander bewegen. Dies fühlt sich etwas unnatürlich an und braucht viel Übung, bevor man Highscores knackt. BILD: SEGA

Das Herzstück von *Super Monkey Ball* sind die hindernisgespickten Labyrinthe, durch die ihr AiAi und Co. manövriert. Das Kippen der Wii-Fernbedienung wird 1:1 auf die Spielwelt übertragen und beeinflusst somit, wohin die Affenkugel rollt. Gesprungen wird auf A. Die Steuerung ist super gelungen und ein Fortschritt gegenüber den GameCube-Teilen. BILD: SEGA

Ab nach Hause!

Was hat es mit dem Häuschen auf sich? Wir lüften das Geheimnis hinter der mysteriösen Home-Taste!

Die Wii-Fernbedienung bricht eine langjährige Tradition: Als erste Nintendo-Heimkonsole seit dem NES hat Wii keine Start-Taste mehr. Wie soll man denn jetzt ein Spiel pausieren? Hier kommt der Home-Button ins Spiel: Drückt ihr die Taste mit dem Häuschen, wird automatisch das Home-Menü aufgerufen – ganz egal welches Spiel ihr eingelegt habt. Hier könnt ihr die Konsole zurücksetzen, ins interne Wii-Hauptmenü zurückkehren und sehen, wie lange die Batterien der vier angeschlossenen Wii-Fernbedienungen noch halten. Eine universelle Sache!

BILD: N-ZONE

WIR LIEBEN RUMKUGELN!

Die Tatsache, dass ihr nicht die Affen selbst steuert, sondern nur die Umgebung neigt, macht sich natürlich auch in der Steuerung bemerkbar: Haltet ihr die Wii-Fernbedienung leicht geneigt, beginnen der Stachelfrisuraffe AiAi und seine Konsorten in ihren Kugeln zu schleichen. Kippt ihr den Controller noch stärker in die jeweilige Richtung, heizen sie mit Highspeed durchs Level. Das kann zwar manchmal nützlich sein, wenn ihr auf simplen Bahnen die Zielfahne erreichen müsst, aber letztlich kommt es auf einen sensiblen Umgang mit der Wii-Fernbedienung an. Doch selbst, wenn ihr den Controller flach auf einen Tisch legt, zappeln sich die Äffchen auf dem Bildschirm ab – ihr kommt also nie zur Ruhe und müsst ständig versuchen, die Primaten auf der rechten Bahn zu halten. Gesprungen wird entweder mit der A-Taste oder durch eine Aufwärtsbewegung des Controllers, während ihr den B-Trigger gedrückt haltet. Da im Eifer der Kugelei aber jeder Griff sitzen muss, empfehlen wir ganz klar die nicht ganz so stilechte, aber deutlich praktischere Variante mit dem A-Button! Bemerkenswert ist vor allem, dass es keinerlei Verzögerung zwischen eurem Fuchtelkommando und der entsprechenden Aktion auf dem Bildschirm gibt. Selbst als wir direkt neben dem Fernseher standen, wurden unsere Bewegungen richtig erkannt. Ein Nintendo-Mitarbeiter mit handfester Wii-Erfahrung verriet uns übrigens, dass die Wii-Fernbedienung mit zwei handelsüblichen AA-Batterien satte 60 Stunden Saft gibt. Schließt ihr das etwa 1 Meter lange Kabel des Nunchuks an, könnt ihr immerhin noch gut 30 Stunden zocken. Wir können also mit gutem Gewissen behaupten: Die Sensorentechnik, die hinter Wii steckt, ist definitiv ausgereift!

GANZ GENAU HINGEHÖRT

Eher als nette Dreingabe ist der Gebrauch des Lautsprechers in *Banana Blitz* zu verstehen, der fest in die Fernbedienung integriert ist. Während ihr im übersichtlichen Hauptmenü beispielsweise die Liste

HALT DEN SCHNABEL! Im Kampf gegen die Vogelgrippe springt ihr auf den Hinterkopf dieses Adlers. BILD: SEGA

PLATZ DA! Auch Gegner tummeln sich auf den Pisten. Friert die Lumpen ein, indem ihr sie berührt! BILD: SEGA

AUFGEHÜBSCHT Die Kurse haben deutlich mehr Hintergrundkulisse spendiert bekommen. BILD: SEGA BILD: SEGA

ZURÜCK ZUM ABSENDER! Springt 6 Mal auf das Projektil, um dem Gegner eins überzubraten! BILD: SEGA

aller Partyspiele durchblättert, erklingt ein heller Ton aus den Miniboxen. Auch in den Spielen selbst gibt's manchmal was zu hören, etwa wenn ihr in der Disziplin „Seilhüpfen" durch einen Aufwärtslupfer die Affen springen lasst oder beim „Monkey-Snowboarden" gegen die Bande knallt. Sowieso sind die 50 Minispiele ein großes Plus, da 40 von ihnen mit bis zu vier Kumpeln gezockt werden können – entweder gleichzeitig oder im „Hot Seat"-Modus mit einer einzigen Fernbedienung, die ringsherum an die Mitspieler gereicht wird. Ein Dutzend Minispiele machen zudem Gebrauch des Nunchuks, zum Beispiel einige Fahrzeuglevels. Doch gerade diese Abschnitte empfanden wir beim Testen als sehr gewöhnungsbedürftig, da ihr mit beiden Controllerhälften lenken müsst, was in der Praxis in hektischen Fuchteleien endet.

WIE SCHAUT'S AUS?

Jeder weiß, dass sich die Wii-Power in erster Linie durch die bahnbrechende Steuerung erschließt und nicht durch grafische Augenwischerei. Auch bei *Super Monkey Ball* ist das nicht anders: Die Qualität der Texturen liegt unter mittlerem GameCube-Niveau und die Detailarmut merkt man den Levels deutlich an. Aber: Das Spielgeschehen läuft durchweg flüssig und die Ladezeit von gerade mal 3 Sekunden bei der Auswahl eines Levels ist kaum der Rede wert. *Banana Blitz* beweist eindrucksvoll, wie Nintendos Konsolen-„Revolution" ein gutes Spiel noch besser machen kann. Wir sind von den Strapazen dieses Last-Minute-Tests noch immer geschlaucht und gönnen uns erst einmal einen leckeren Bananen-Shake! Wer *WarioWare: Smooth Moves* am 8. Dezember schmerzlich im Launch-Line-up vermisst und gerne mit Freunden zockt, darf sein Wohnzimmer gerne zum Affengehege machen. Auch wenn *Banana Blitz* umfangreicher als der zweite GameCube-Teil ist, ist die Wertung bewusst niedriger ausgefallen. Schließlich befinden wir uns erst am Anfang einer neuen Hardware-Generation und da legen wir auch beim Wertungssystem neue Maßstäbe an. ■

CHRISTOPH KRAUS
hat die Zukunft gespielt!

Das erste Wii-Spiel im Test beweist, dass die Formel „Spielspaß für jedermann dank intuitiver Steuerung" voll aufgeht. *Banana Blitz* ist zwar keine Gameplay-Revolution, dafür ermöglicht keine andere Konsole eine so intuitive Kontrolle. Die Zukunft gehört Wii!

SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Japan
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Dezember 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.sega.de
Alternativen:	Rayman Raving Rabbids

- Steuerung perfekt auf Wii zugeschnitten
- Bosskämpfe als neues Spiel-Feature
- 50 Partyspiele als „Bonus"!
- Grafisch nur auf GameCube-Niveau

WERTUNG STEUERUNG 90% GRAFIK 52% SOUND 75%

MULTIPLAYER **85%** SINGLEPLAYER **81%**

Super Monkey Ball und Wii – ein starkes Duo! Trotz mäßiger Grafik macht's mehr Spaß denn je.

NEUZUGANG II Der Weißkittel Doctor diagnostiziert einen erfolgreichen Zieleinlauf. BILD: SEGA

NEUZUGANG I YanYan macht auch im Mondlicht eine gute Figur. BILD: SEGA

GEWINNSPIEL

Ohne Vitamin B geht's nicht!

Sega verköstigt euch mit dem lebenswichtigen Vitamin B („Banana Blitz")! Zur Teilnahme am Gewinnspiel beantwortet einfach die folgende Frage:

Wie heißt der Affe mit der Stachelfrisur auf Seite 10?

1x die ultimative Vitaminspritze: eine Kiste voller Bananen!

3x Super Monkey Ball: Banana Blitz

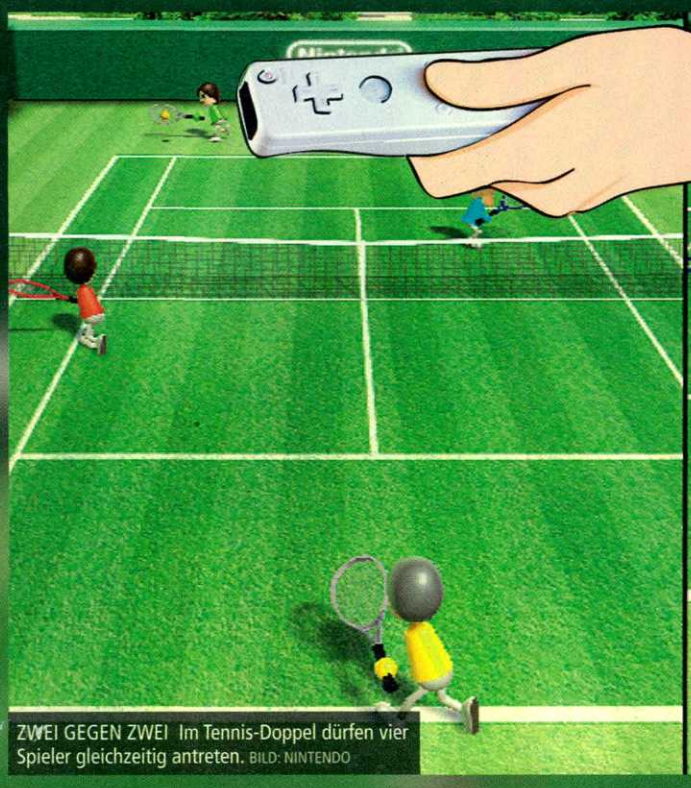
Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96.
Einsendeschluss ist der 8. Dezember 2006.
Die Kennnummer für das Gewinnspiel ist 31.

Fakten

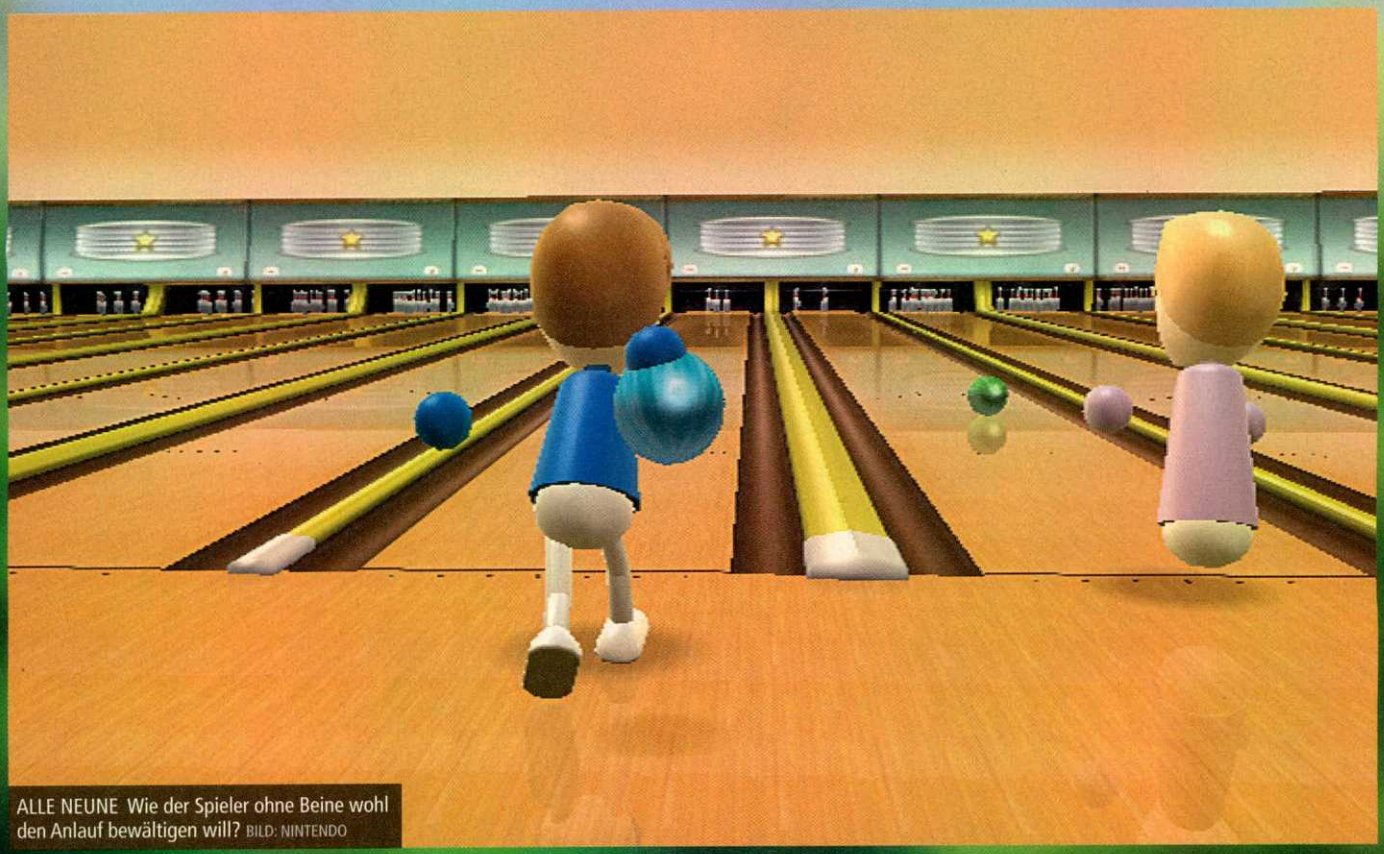
- Fünf Sportarten: Bowling, Boxen, Tennis, Golf und Baseball
- Teilweise bis zu vier Spieler gleichzeitig
- Unterstützt den Import von selbsterstellten Mii-Figuren
- Simples Spielprinzip, das für jedermann geeignet ist
- Die Kaufentscheidung fällt leicht: Wii Sports liegt jeder Konsole bei

Wii Sports

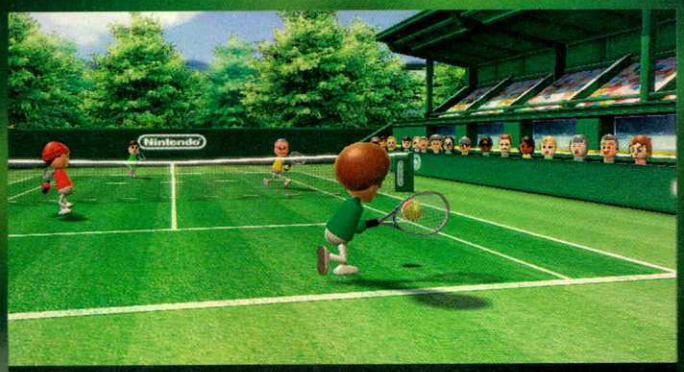
Werdet zum Supersportler: Hier nehmt ihr alles selbst in die Hand. Eine neue Videospiel-Erfahrung?



ZWEI GEGEN ZWEI Im Tennis-Doppel dürfen vier Spieler gleichzeitig antreten. BILD: NINTENDO



ALLE NEUNE Wie der Spieler ohne Beine wohl den Anlauf bewältigen will? BILD: NINTENDO



ZUSCHAUERTRIBÜNE Im Hintergrund beobachten selbsterstellte Miis das sportliche Treiben – mitunter auch solche, die eure Freunde erstellt haben. BILD: NINTENDO

VOLLTREFFER Ein waschechter Strike! Trotz simplem Grafikstil hat Nintendo nicht auf subtile Grafikeffekte wie diese Spiegelungen verzichtet. BILD: NINTENDO

AUTOR: MARKUS PFEFFER/FABIAN SLUGA

Kaum ein anderes Spiel ist im Laufe der letzten Monate so in der Gunst von Nintendo-Fans weltweit gestiegen wie *Wii Sports*. Was als kleine Technik-Demo begann, gehört jetzt zu den beliebtesten Wii-Titeln überhaupt. Und das ohne aufwendige Grafik, ohne bekannte Charaktere und ohne sonderlich komplexes Gameplay. Wie konnte es dazu kommen?

EIN LANGER WEG

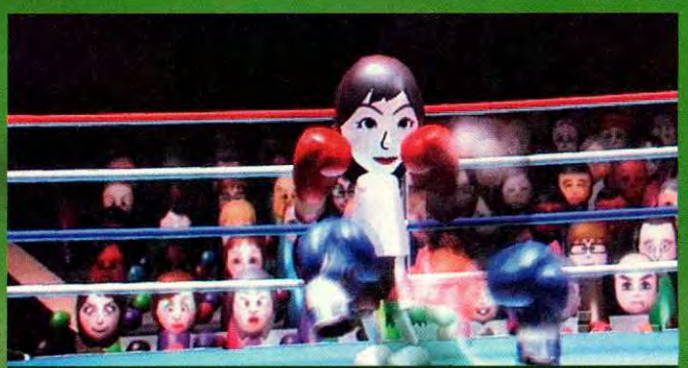
Alles begann mit ein paar unförmigen Controller-Entwürfen, die Nintendo im Laufe der letzten Jahre für Wii anfertigte. Um den Controller immer weiter zu perfektionieren, wurden immer wieder neue Technik-Demos entworfen, anhand derer man testen konnte, wie praxistauglich der aktuelle Prototyp wirklich war. Angesichts eines so ungewöhnlichen Projekts wie der Wii-Fernbedienung kamen dabei zwangsläufig eine ganze Menge solcher Technik-Demos zustande, entwickelt von den unterschiedlichsten Programmierern. Zu den ersten Entwürfen zählten zwei simple Tennis- und Baseball-Spielchen. Golf hingegen war eigentlich ein Entwurf für ein Minispiel, das später in einem „richtigen" Spiel untergebracht werden sollte.

Es war Altmeister Shigeru Miyamoto, der die Idee in den Raum stellte, aus dem Haufen halb fertiger Technik-Demos Material für intuitive und simple Spielesammlungen für Wii-Anfänger zu machen. Das Ergebnis seiner Bemühungen: *Wii Sports* und *Wii Play*. Doch damit nicht genug: Schließlich sollen möglichst viele der neu gewonnen Nichtspieler Wii von Anfang an verstehen. Mit Titeln wie *Zelda* oder *Red Steel* würden sich Nintendos neue Wunschzielgruppen der Frauen, Familienväter und Senioren jedenfalls nicht vom Wii-Konzept überzeugen lassen. Also stand Miyamotos Forderung fest: *Wii Sports* muss bis zur Erstauslieferung der Konsole im November fertig sein. Einen Teil seiner betont simplen

>> Mit Wii Sports sollen viele der neu gewonnenen Nichtspieler Wii von Anfang an verstehen! <<

UNBERÜHRTE NATUR Seit der ersten Vorstellung hat sich die Grafik von Wii Sports rapide verbessert. BILD: NINTENDO

EFFEKTVOLL Ein starker Abschlag wird mit einem ansehnlichen Blur-Effekt quittiert, während der Ball dem Home-Run entgegenfliegt. BILD: NINTENDO



ULTRA-BRUTALO? Beim Boxen fliegen zwar die Fetzen, aber dank Mii-Knuddeloptik geht kein Schlag unter die Gürtellinie. BILD: NINTENDO

Aufmachung verdankt das Spiel auch dieser Tatsache – für aufwendigere Grafiken, lizenzierte Spieler oder die Einbindung von Mario und Co. war schlicht und ergreifend keine Zeit mehr.

VON BOXERN UND BOWLERN

Seit seiner Neukonzeptionierung zur Spielesammlung hat sich bei *Wii Sports* eine Menge getan. Nennenswerteste Neuerung dürften die beiden neuen Spiele sein, die bei den weltweiten Wii-Pressekonferenzen Mitte September enthüllt wurden. In der Disziplin Boxen wird dabei erstmals auch der Nunchuk-Zusatzcontroller eingesetzt, der in den anderen vier Sportarten nicht verwendet wird. Mit Nunchuk und Fernbedienung steuert ihr die beiden Fäuste eures virtuellen Boxers und verteilt mit natürlichen Handbewegungen Kinnhaken, Geraden oder Tiefschläge. Die Kamera befindet sich dabei hinter eurem Charakter, welcher wiederum durchsichtig dargestellt wird. So behaltet ihr immer den vollen Überblick über eure Aktionen, ohne euren Gegner aus den Augen zu lassen. Nostalgisch veranlagte Gamer kennen diesen Blickwinkel bereits aus dem Nintendo-Klassiker *Punch-Out!!*, der hier ganz offensichtlich als Vorbild diente.

Die zweite neue Sportart schickt euch statt in den Boxring auf die Bowlingbahn. Beim Bowlen bleibt der Nunchuk außen vor, und ihr verlasst euch wieder ganz auf die Positionsbestimmung per Wii-Fernbedienung. Richtet eure Spielfigur aus, nehmt Anlauf und schickt die Bowlingkugel mit einem geschickten Schwung der Wii-Fernbedienung auf die Reise. Da der Wurf ganz von eurer tatsächlichen Armbewegung abhängt, dürfte auch die Bowling-Variante von *Wii Sports* trotz abstrakter Optik eine der realistischsten Videospiel-Umsetzungen der Sportart sein. Schließlich gibt es bei *Wii Sports* keinerlei Hilfslinien oder sonstige Anzeigen, mit deren Hilfe ihr Ausrichtung und Wurfstärke bestimmt. Dem kommt auch die äußerst realistische Physik der Bowlingkugel und der Kegel entgegen, die aus der recht arcade-artigen Umsetzung der anderen Sportarten ein bisschen herausfällt.

ZWISCHEN NETZEN, BASES UND TEES

An den drei anderen Spielen von *Wii Sports* hat sich allerdings seither nicht mehr viel geändert. Beim Tennis beispielsweise habt ihr nach wie vor nicht die Möglichkeit, eure Spielfigur direkt zu steuern. Das übernimmt die CPU, der

EIN GELUNGENER WURF Werft den Ball mittel Wii-Fernbedienung zu eurem Kontrahenten und hofft auf ein gutes Ergebnis! BILD: NINTENDO

ZWEI GEGEN ZWEI Nicht jedes Tennis-Doppel muss zwangsläufig im Splitscreen stattfinden – hier tummeln sich alle vier Spieler im Bild. BILD: NINTENDO

So entsteht ein Mii

Die Mii-Erstellung ist ein zentrales Element der Wii-Konsole. Schmeißt einfach den Mii-Kanal an und bastelt euer ganz persönliches Alter Ego!

Die Miis kreiert ihr ganz bequem im Mii-Kanal, der zur Grundausstattung der Wii-Konsole gehört. Ihr könnt mit Hunderten einzelner Elemente unzählige verschiedene Figuren kreieren, die euch in Spielen wie *Wii Sports* oder *Wario Ware: Smooth Moves* repräsentieren. Per Fernbedienungsspeicher und WiiConnect24 könnt ihr eure Schöpfungen auch mit Freunden teilen.

VIEL AUSWAHL Bestimmt zahlreiche Details, um einen Mii zu erschaffen, der euch möglichst ähnlich sieht. BILD: NINTENDO

TREFFPUNKT Alle erstellten Miis treffen sich hier und können bearbeitet oder übertragen werden. BILD: NINTENDO

Spieler hingegen steuert per Wii-Fernbedienung nur den Schlagarm seines virtuellen Alter Ego. Vorhand, Rückhand, Lob – dank sensibler Bewegungserkennung alles kein Problem. Tennis ist auch das einzige Spiel im Bunde, das ihr mit vier Spielern gleichzeitig spielen könnt – in dem Fall werden zwei Teams für ein Doppel gebildet.

Beim Baseball hingegen geht es nur darum, möglichst gute Schläge zu landen – Feldspieler etc. bleiben schmückendes Beiwerk. Das letzte Spiel im Fünferpack ist Golf, welches mit erstaunlich ansehnlichen Umgebungsgrafiken aufwartet. War ursprünglich nur Putten geplant, so hat sich das Spiel nun zu einem vollwertigen Golfspiel mit mehreren kompletten Golfplätzen gemausert. Per Wii-Fernbedienung kontrolliert ihr euren Schläger – ein kräftiger Schlag schleudert den Ball quer über den ganzen Platz, beim Putten hingegen ist Feingefühl gefragt.

DIE WELT DER MIIS

Wii Sports ist das erste Spiel, welches die Verwendung von Mii-Avataren ermöglicht. Diese putzigen kleinen Kerlchen kreiert ihr im Mii-Kanal der Wii-Konsole, wo sie den jeweiligen Nutzer repräsentieren. In *Wii Sports* können eigene Miis als Spielfiguren verwendet werden, deren Spielfortschritte dann auch individuell gespeichert werden. Über den in der Fernbedienung eingebauten Speicherchip können diese sogar zu einem Freund mitgenommen und auf dessen Konsole verwendet werden. Und Nintendo geht noch einen Schritt weiter: Hat man auf diese Weise oder per WiiConnect24 Besuch von den Miis anderer Spieler bekommen, können diese früher oder später zum Beispiel als Zuschauer am Spielfeldrand von *Wii Sports* auftauchen. *Wii Sports* ist dem Mii-Kanal wirklich auf den Leib geschneidert, und der etwas sterile Grafikstil von *Wii Sports* wirkt dank selbstgemachten, virtuellen Repräsentanten gleich deutlich lebendiger. ■

VORSCHAU

WII SPORTS

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Die Entscheidung fällt leicht, schließlich kommt man als Wii-Besitzer an diesem Spiel gar nicht vorbei. Der perfekte Einstieg für jedermann!

Fakten

- Alle Pokémon sind mit dabei.
- Tretet online oder offline gegen andere Spieler an.
- Unterstützt erstmals die Wii-DS-Verbindung
- Natürlich auch ohne DS spielbar
- Entwickelt von Genius Sonority

Pokémon Battle Revolution

Groß ist nicht groß genug: Nintendo schickt die Pokémon in die 3D-Arena!

AUTOR: MARKUS PFEFFER/CHRISTOPH KRAUS

Keine drei Monate nach dem immens erfolgreichen Launch von *Pokémon: Diamond und Pearl* wird Nintendo schon die nächste Sensation hinterherliefern. *Pokémon Battle Revolution* für Wii ist die konsequente Fortsetzung der Stadium- und Colosseum-Spiele und ermöglicht es ein weiteres Mal, die Pokémon-Kämpfe in imposanter 3D-Optik auf dem Fernsehbildschirm auszutragen. Die Animationen sollen dabei laut Nintendo deutlich verbessert werden, damit die Kämpfe noch glaubhafter als auf Nintendo 64 oder GameCube werden.

Zum ersten Mal wird in *Pokémon Battle Revolution* die kabellose Verbindung zwischen Wii und DS genutzt. Jedes Pokémon, das ihr in *Diamond oder Pearl* großgezogen habt, könnt ihr auch in *Battle Revolution* in den Kampf schicken – zusammen mit denen, die man aus den Game-Boy-Vorgängern importieren kann, sind das also fast 400 Kreaturen! Mit denen könnt ihr dann gegen die Teams eurer Freunde antreten oder euch neuen Herausforderungen im Wii-Titel stellen. Handfeste Informationen zum Einzelspieler-Modus blieb uns Nintendo aber noch schuldig. Gesteuert wird *Pokémon Battle Revolution* mit dem Nintendo DS – zumindest, wenn man seine eigenen Pokémon in den Kampf schicken möchte. Beim Spielstart sucht der DS-Titel automatisch nach *Battle Revolution* und kann so ohne viel Aufwand und ohne lästige Kabel direkt mit Wii verbunden werden. Gespielt wird dann auf den Bildschirmen des DS, wo ihr eure Kommandos ganz genau so gebt, wie ihr es von *Diamond und Pearl* gewohnt seid.

Doch *Pokémon Battle Revolution* bietet auch noch eine weitere Game-

ERDBEBEN Diese verheerende Attacke wirft gleich zwei Kampfkolosse zu Boden. BILD: NINTENDO

» Zum ersten Mal wird in Pokémon Battle Revolution die kabellose Verbindung zwischen Wii und DS genutzt! «

ES SCHNEIT! Passend zum Weihnachtsrelease sorgt Pochama für einen Schneesturm. BILD: NINTENDO

ÖKOLOGISCH KORREKT Naetoru unterstützt die Aktion „Unsere Arena soll grüner werden" BILD: NINTENDO

GEMEIN Ein Affe mit einem brennenden Hinterteil? Wir verkneifen uns sämtliche Witze … BILD: NINTENDO

ROMANTISCH Wenn die Sonne untergeht, beginnt für kampfeslustige Trainer der Tag. BILD: NINTENDO

play-Revolution: Der Titel, der am 14. Dezember in Japan erscheint (also gerade einmal zwei Wochen nach dem dortigen Wii-Launch), wird das erste echte Online-Spiel für Wii. Über die Nintendo Wi-Fi Connection sollen Kämpfe gegen Spieler auf der ganzen Welt möglich sein. Leider hält sich Nintendo mit genauen Infos aber bisher zurück. So ist beispielsweise immer noch nicht geklärt, ob und in welcher Form die Freundescodes auf Wii eine Rolle spielen werden. Auch konnte man in den DS-Spielen nicht gegen beliebige Gegner antreten – ob *Battle Revolution* diese Einschränkung wohl aufhebt? ■

KAMPF DER GENERATIONEN Groudon und Kyogre stehen Parukia und Diarugā gegenüber. BILD: NINTENDO

RIESENVIECH Groudon, bekannt aus der Rubin-Edition, gibt sich die Ehre. BILD: NINTENDO

NEUES GESICHT Parukia ist das Titel-Pokémon aus der neuen Pearl-Edition. BILD: NINTENDO

VORSCHAU
POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Genius Sonority
Spieler:	1-4
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.co.jp

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Battle Revolution verspricht eine tolle Ergänzung zu den Handheld-Games zu werden. Neue Verbindungs-Features machen Lust auf mehr.

DAS OFFIZIELLE BIONICLE® VIDEOSPIEL
BIONICLE HEROES
NOVEMBER 2006
www.BIONICLEHEROES.com
LEGO AMAZE PlayStation 2 GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS. PC CD eidos
BIONICLE® game software © TT Games Publishing Ltd 2006. Developed by Traveller's Tales Ltd. Certain technology developed by Amaze Entertainment, Inc. Certain technology © 2006 Amaze Entertainment Studio Inc. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment logos are trademarks of Amaze Entertainment, Inc. in the United States and/or other countries. Published by Eidos and TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo and BIONICLE® are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group. © 2006 The LEGO Group. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. ™, ®, Game Boy Advance and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo. Software platform logo (TM and ©) IEMA 2006.

Fakten

- Es gibt acht mögliche Schwertbewegungen.
- Deutsche Bildschirmtexte
- 16:9-Modus/Auflösung in 480p
- Soundausgabe in Dolby Pro Logic II
- Exklusive Spielszenen und Interview auf der DVD!
- N-ZONE-Wertungsprognose: 80 bis 90 %

VIDEO AUF DVD

Red Steel

Showdown der Yakuza: Wir testen den Action-Hybriden vorab und haben exklusive Bilder für euch!

LEBEN UND STERBEN LASSEN Nach einem Schwertkampf richtet ihr über Leben und Tod. BILD: UBISOFT

SKIZZE Wir testeten natürlich auch diesen Level. Hier erwartet euch gleich ein Yakuza! BILD: UBISOFT

SCHRECKMOMENT Von dieser Anhöhe aus könnt ihr Kisten zur Explosion bringen – und die Gegner zur Weißglut! BILD: UBISOFT

RASSELN Eine Klinge gegen zwei gewetzte Stahlmesser: Klar, dass am Ende der Ziegenbart am Boden liegt! BILD: UBISOFT

NAHKAMPF Red Steel spart nicht mit Action und dennoch fließt im Spiel kein einziger Tropfen Blut. BILD: UBISOFT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Cola-Limo-Gebräu oder Hundefutter mit Hirnextrakt beweisen: Mixturen liegen derzeit voll im Trend! Auch bei *Red Steel* setzt Ubisoft auf einen Mischmasch aus zwei bewährten Genres: Das Wii-Actionspektakel vermengt die Spannung eines Ego-Shooters mit klassischen Schwertkämpfen, wie man sie seit Jahren von der Kinoleinwand kennt. Auf einer Präsentation in Frankreich durften wir den kurz vor der Fertigstellung stehenden Nippon-Shooter testen und liefern euch kurz vor dem Wii-Launch neue Spieleindrücke. Aber genug des Vorgeplänkels – die arglistigen Mafiosi der Yakuza haben eure Freundin verschleppt und da versteht es sich von selbst, dass ihr eurer Herzensdame zu Hilfe eilt!

KALIBRIERUNG MAL ANDERS

Bevor das Abenteuer überhaupt losgehen kann, werdet ihr zunächst gebeten, die Sensorleiste vor eurem Fernseher mit der Wii-Fernbedienung abzustimmen. Dies geschieht jedoch nicht durch ein ödes Menü, sondern spielerisch: Ihr steht direkt vor einem Aquarium und einer der Charaktere zeigt euch die Artenvielfalt in dem Fischbecken: „Hier, schau dir mal diesen Goldfisch links oben an!" – Ihr zeigt mit der Wii-Fernbedienung in die gewünschte Ecke. „Der rechte Koi-Karpfen ist aber auch ganz nett!" – Auch diesen Wunsch führt ihr ordnungsgemäß aus. Nachdem ihr drei weitere Glitschetierchen anvisiert habt, ist die Kalibrierung abgeschlossen. Die Art und Weise, wie die Sensorleiste eingestellt wird, ist nicht nur sehr intuitiv gemacht, sondern sie passt auch zur übrigen Inszenierung: Denn auch die restlichen Kniffe der Steuerung werden euch in einem gut gemachten Tutorial vermittelt.

STIFTE RAUS, GLEICH KNALLT'S!

Im weiteren Spielverlauf sammeln wir erstmals eine Granate auf, die nun jederzeit angewählt werden kann, indem ihr das Digikreuz nach unten drückt. Einige Schritte weiter werden wir von oben beschossen – mit einer Aufwärtsbewegung der Wii-Fernbedienung peilen wir in dieser Szene den Gegner an und pfeffern das Nunchuk mit Schmackes nach vorne, so als würden wir einen Ball werfen. Kabuum! Ein Schall erschüttert die Umgebung und wir haben ein Problem weniger an der Backe. Doch man kann die Granate nicht nur in die Luft schleudern, sondern das explosive Gemisch auch lautlos auf den Boden kullern lassen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn euch mehrere Gegner gleichzeitig bedrängen und ihr sie möglichst effizient ausschalten wollt. Die Erkennung der gewünschten Aktion – also Werfen oder Kullern – hat während unseres Tests allerdings noch nicht hundertprozentig funktioniert: Einmal löste

sich der Stift der Granate schon, bevor wir überhaupt werfen wollten. Zudem fühlte sich die Bewegung noch etwas unnatürlich an – ganz im Gegensatz zu den Schwertkampfeinlagen, die seit unserem letzten Studiobesuch stark verbessert wurden!

WIRKLICH 1:1?

Nachdem uns Leser immer wieder fragen, ob die Schwertbewegungen tatsächlich 1:1 mit dem Gefuchtel eurer Hand übereinstimmen, wollten wir's genau wissen. Wir befragten also einen der Entwickler: In Wahrheit ist es so, dass es acht Möglichkeiten geben wird, die Edelmetallklinge zu schwingen. Da außerdem Combo-Hiebe möglich sind, wirken die Animationen sehr authentisch und garantieren ein flüssiges Gameplay. Wir halten das für einen guten Kompromiss zwischen der schwammigen Erkennung, die noch in der E3-Version integriert war, und einer allzu präzisen Steuerung, die für ein stimmiges Spielerlebnis ohnehin nicht notwendig ist.

In den Degenduellen gegen die Yakuza müsst ihr außerdem blocken, indem ihr das Nunchuk zu eurem Körper hinbewegt – deshalb ist es sehr wichtig, dass die Aktionen natürlich wirken und man sich so wenig wie nötig mit Tastenbelegungen aufhalten muss. Der Schlüssel zum Erfolg ist vielmehr das richtige Timing zwischen Blocken und dem Angriff. Um offensiven Gegnern ein Schnippchen zu schlagen, könnt ihr kurz vor einer feindlichen Attacke gekonnt ausweichen: Drückt dazu einfach die C-Taste und bewegt den Stick – so entkommt euer Held der nahenden Klinge mit einem schnellen Seitwärtsschritt und ihr könnt ihn hinterrücks niederschmettern. Obwohl (oder gerade weil) bei den Schwertkämpfen voller Körpereinsatz gefragt ist, spielen sich die Degenabschnitte rundum stimmig.

MULTIPLAYER-EINDRÜCKE

Wer genug vom Klingenwetzen hat, kann in eine der drei Multiplayer-Arenen abtauchen: Wir befürchteten hier, dass sich die Spieler vor dem Fernseher in die Quere kommen könnten, da einfach zu viel herumgefuchtelt wird. Dies können wir zwar nicht hundertprozentig widerlegen, da wir unsere Multiplayer-Matches auf einer riesigen Leinwand austrugen, aber der Spaßfaktor kommt jedenfalls nicht zu kurz. Die verfügbaren Arenen sind ausreichend groß und in etwa mit denen aus *XIII* vergleichbar. Ruckler sind uns während der Vierspielerpartien zudem nicht aufgefallen – insgesamt sind die drei Mehrspieler-Modi ein großes Plus, das *Red Steel* stark aufwertet!

» Die Schwertkampfeinlagen wurden stark verbessert! «

KUNSTBANAUSEN

Was die Entwickler von Ubisoft Paris auf die Bildschirme zaubern, kann sich wahrhaft sehen lassen: Die Levels sind in hohem Maß interaktiv, sodass selbst kleinstes Inventar zerstört werden kann. Auch das Leveldesign ist den Machern gut gelungen – mancherorts gibt es sogar alternative Schleichwege über Hausdächer hinweg, um Wachen zu entkommen. Lediglich in einem Punkt sind wir uns in der Redaktion nicht einig: Hatte man bei den Intro-Sequenzen nicht genug Zeit, „richtige" Rendervideos zu kreieren, oder warum musste man auf starre, aber dennoch schmuckvoll wirkende Standbilder zurückgreifen? Wie auch immer: *Red Steel* ist ein handwerklich sehr gut gemachter Action-Shooter, der nicht nur aufgrund des innovativen Wii-Einsatzes für Furore sorgen wird. Wir sind auf die endgültige PAL-Version mit eingedeutschten Texten sehr gespannt und freuen uns wie ein Flitzebogen darauf, das Geheimnis um das Verschwinden unserer Freundin endlich vollständig lüften zu dürfen. Bis dahin bleibt unsere Wertungsprognose offen: Von einem guten 80-Prozent-Titel bis hin zum 90-Prozent-Überhammer ist alles drin! ■

VORSCHAU
RED STEEL

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Paris
Spieler:	1-4
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.redsteelgame.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Die durchdachte Wii-Steuerung haucht dem Ego-Shooter-Genre frischen Wind ein. Hoffentlich fesselt die Story auf lange Sicht!

AUF DER KIPPE Haltet ihr die Wii-Fernbedienung leicht schräg, ändert sich auch der Winkel eurer Pistole. BILD: UBISOFT

KUHWERFEN Lustig, aber schwer zu meistern, da ihr beide Controllerhälften benötigt. BILD: UBISOFT

TÜR ZU! Gönnt den Hasen ihre Ruhe und schließt die Türen per Wii-Fernbedienung! BILD: UBISOFT

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Absolviert an jedem der 15 Spieltage fünf Aufgaben!
- Insgesamt wird es also 75 Minispiele geben
- Weitere Disziplinen zum Download sind geplant
- Kooperativ-Modus in den Shooter- und Tanz-Abschnitten
- 16:9-Modus, Auflösung in 480p
- N-ZONE-Wertungsprognose: 85%
- Exklusive Spielszenen plus Interview auf der DVD (siehe Seite 6)

Rayman Raving Rabbids

Die Mümmelmänner im Vorabtest: frische Live-Eindrücke aus Frankreich!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Der neueste Trailer auf der letzten N-ZONE-DVD hat es aufgedeckt: Die tobenden Hasen aus *Rayman Raving Rabbids* sind martialische Wesen, die selbst vor einer Verunstaltung des Pariser Eiffelturms nicht Halt machen. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion krochen die Terrorkarnickel aus ihrem Versteck im Untergrund, bewaffneten sich mit Abwasser-Pümpeln (mancher Tollpatsch griff zu einer Banane) und machten einen Knoten in den Pariser Stahlgiganten. Als harmlose Touristen getarnt, reisten wir kurzerhand nach Frankreich, um der Sache auf den Grund zu gehen: In geheimer Mission infiltrierten wir die Brutstätte der Mümmelmänner und durften das zu 95 Prozent fertig gestellte Wii-Spektakel in aller Ruhe testen!

GLIEDERLOSER GLADIATOR

Unser Schnüffel-Exkurs war erfolgreich: Wir konnten die Mehrheit der 75 Minispiele selbst spielen und gewannen Einblicke, wie die Handlung eingebettet sein wird: Nachdem Rayman von den außer Kontrolle geratenen Hasen gefangen genommen wird, landet er in einer tristen Gefängniszelle. Doch der fidele Hüpfer macht aus der Not eine Tugend: Statt im Knast Trübsal zu blasen, swingt, rappt und groovt Rayman, wie es ihm beliebt – eine in der Ecke stehende Jukebox macht's möglich! Auf Knopfdruck setzt sich der gliederlose Held außerdem eine Perücke auf den Schädel, die selbst Atze Schröder vor Neid erblassen ließe. Wem's gefällt, der kann auch mit einem Irokesenschnitt oder im Gangsta-Outfit in die Arena einziehen. Arena? Jupp! Da *Raving Rabbids* kein *Rayman*-Abenteuer klassischer Machart ist, gibt es diesmal keine Jump&Run-Abschnitte mehr. Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers ist stattdessen ein Kolosseum, in dem sich die sensationsgierigen Langohren versammelt haben. Sie wollen Action sehen – und Rayman gibt sie ihnen!

GENIAL DANEBEN: DIE MINISPIEL-ARENA

Um die Sympathie der Rammler zu erlangen, gilt es, an jedem der 15 Spieltage fünf Disziplinen zu bestehen: Ihr leitet beispielsweise einen Chor und müsst

70ER-SHOW Dank cooler Mucke machen die zehn Tanzeinlagen sehr viel Spaß. BILD: UBISOFT

WILD WILD WEST Kommt ein Karnickel in diese Reichweite, ist es meist schon zu spät. BILD: UBISOFT

diejenigen Sangesknaben abstrafen, deren musikalischesTalent unter *Popstars*-Niveau liegt: Wer schrägt singt, bekommt einfach einen Schlag mit dem Wii-Controller verpasst! In einer anderen Aufgabe gilt es, mit rhythmischen Bewegungen des Nunchuks ein Tau zu schwingen und per Wii-Fernbedienung zu hüpfen. Die Minispiele sind – von wenigen noch unfertigen Aufgaben abgesehen – hochwertig und deutlich komplexer als die Simpelst-Spielchen aus *Wario Ware*. Doch genau aus diesem Grund sind Einsteiger manchmal damit überfordert, gleichzeitig mit beiden Wii-Controllerhälften zu hantieren. Wer im Kolosseum jeweils eine Handvoll Disziplinen absolviert hat, schreitet schnurstracks zum Zwischenboss: Hier müsst ihr ein zufällig ausgewähltes Spiel bestehen, um die nächste Minispielportion freizuschalten. Wer sich täglich jeweils eine der 15 Etappen vorknöpft, ist somit knapp zwei Wochen fürs Durchspielen beschäftigt, dann lockt die Highscore-Hatz. Denn fleißiges Trainieren wird von den Hasen belohnt – so könnt ihr neue Klamotten oder Musikstücke freispielen! Diverse Pümpel, die ihr von den Löffelträgern erhaltet, können sogar als Leiter missbraucht werden, um möglichst rasch aus dem Knast zu fliehen. Und wer will schon in einer Zelle versauern, vor der durchgeknallte Möhrenschlemmer patrouillieren?

DIE TECHNIK-ANALYSE

Wie ihr auf den Bildern erkennt, haben die Entwickler das Fell der Hasen „glattgebügelt". Ob die technische Hardware-Limitation dahinter steckt oder stilistische Gründe für den grafischen Wandel verantwortlich sind, mögen wir nicht zu entscheiden. Fakt ist jedoch, dass sich die Grafik auf einem für Wii-Verhältnisse soliden Niveau befindet: Das Bild wird in 480p-Auflösung und in 30 Fps ausgegeben, zudem ist ein 16:9-Modus integriert. Wenn die Entwickler nichts verschlimmbessern, zücken wir in der nächsten N-ZONE den Hitstempel und freuen uns auf einen 85-Prozent-Starttitel! ■

VORSCHAU

RAYMAN RAVING RABBIDS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1-4
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.raymanzone.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Der Hitstempel ist so gut wie sicher: Die 75 Minispiele sind ultrawitzig inszeniert und machen einen Heidenspaß – auch zu viert cool!

INTERVIEW mit Loic Gounon, Project Coordinator

» Wir sind fast fertig! «

Der mit den Karnickeln tanzt: Wir haben den Project Coordinator von Rayman Raving Rabbids in Frankreich besucht und uns mit dem Hasenbändiger unterhalten!

Zuletzt haben wir *Rayman Raving Rabbids* auf der Games Convention gespielt. Was ist seither geschehen?
Seit zwei Monaten befinden wir uns in der Testphase, in der wir das Spiel jeden Tag neu getestet haben. Wir haben die Steuerung verbessert, damit das Spiel ausgeglichen spielbar ist, außerdem haben wir die Grafik optimiert. Auf der Games Convention konnten wir nur etwa 60 bis 70 % der tatsächlichen Grafikqualität zeigen, jetzt sind wir zu 95 % fertig. Auch die Framerate hat sich erhöht. Alle Spiele laufen nun absolut schnell und flüssig. Animationen, Grafik und Musik – all das zeigt, dass es gut vorangeht!

Ist die Nutzung von „WiiConnect24" weiterhin geplant?
Wir warten derzeit noch darauf, etwas von Nintendo zu hören. Momentan haben wir leider keine Möglichkeiten, Download-Inhalte einzubauen, da alles von Nintendo abhängt. Wenn wir die notwendigen Informationen rechtzeitig erhalten, werden wir die Funktion noch einbauen – falls nicht, können wir leider nichts machen.

Wir konnten die fast finale Version schon jetzt testen. Wie viele Minispiele kommen noch hinzu?
Wie ihr wisst, haben wir 75 Minispiele geplant: Zehn davon werden Ego-Shooter-Szenen, zehn sind Tänze, sechs bis acht werden Wettrennen und der Rest sind diverse andere Minispiele. Von diesen etwa 45 Minispielen werden 20 im Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielbar sein. Auch die Ego-Shooter-Levels sind allesamt für zwei kooperierende Spieler ausgelegt und in den Tänzen können ebenfalls zwei Spieler antreten.

Die Shooter-Levels spielen sich ähnlich wie die von *Red Steel*. Haben euch die Kollegen inspiriert?
Es ist so, dass einer der *Red Steel*-Programmierer etwa im März oder April zu uns gewechselt ist und uns geholfen hat, die Steuerung für die Shooter-Levels und alle First-Person-Sequenzen zu machen. Die Steuerung ist dort tatsächlich der von *Red Steel* sehr ähnlich – nur dass wir sie deutlich witziger umgesetzt haben! (lacht)

Was kannst du uns über die Multiplayer-Modi sagen?
Zwei Spieler können kooperativ an die Shooter-Szenen herangehen oder in den Tanzlevels gegeneinander antreten. Der Bildschirm wird dann geteilt und wer besser tanzt, hat natürlich gewonnen. Außerdem können ungefähr zwanzig Levels von zwei bis vier Spielern gleichzeitig gespielt werden. Manche werden auch abwechselnd gespielt.

Viel Erfolg noch beim letzten Feinschliff!

DREHWURM Mit dem Plastik-Lenkrad gelingen die Stunts besser als nur mit der Wii-Fernbedienung. BILD: UBISOFT

BILD: UBISOFT

EDITOR Bringt Farbe in eure Garage und pinselt die zehn Boliden an! BILD: UBISOFT

VIER MAL VIER 4 Bildschirme, 4 Fahrer: Der Multiplayermodus macht Laune! BILD: UBISOFT

Fakten

- Vierspielermodus
- Drei Steuervarianten (wahlweise auch mit Nunchuk)
- 40 Strecken
- Verfügbare Fahrzeuge: Monster Trucks, Pick-ups und ein Schulbus
- Drei Minispiele: Monster Soccer, Monster Battle, Monster Ball
- N-ZONE-Wertungsprognose: 70 %

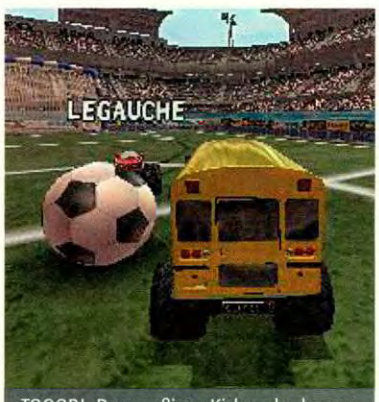
VIDEO AUF DVD

Monster 4x4: World Circuit

Die fertige Version auf dem Prüfstand: Ab geht's durch die Pampa!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Im Zuge unseres Aufenthalts im Land der Baguettes statteten wir auch den Entwicklern von *Monster 4x4* (gesprochen: „four by four") einen Besuch ab. In der Eiffelturm-Metropole Paris spielten wir die zu 100 Prozent fertig gestellte PS-Heizerei und können nun abschätzen, wie sich der Titel im Test behaupten wird. Bitte habt Verständnis dafür, dass wir in dieser Ausgabe noch keine genaue Wertung vergeben können – schließlich fehlen uns dazu die Vergleiche mit anderen Wii-Rennspielen wie *Excite Truck*, so dass wir uns derzeit noch kein endgültiges Urteil erlauben können.



TOOOR! Den spaßigen Kickmodus kennen wir noch aus Excite Bike 64. BILD: UBISOFT

4 RÄDER FÜR EIN HALLELUJA

Das Rezept der Offroad-Heizerei ist denkbar einfach: Man nehme eine Handvoll PS-Boliden (darunter Monster Trucks, Pick-ups sowie ein Schulbus, der nach einigen Spielstunden freigeschaltet wird) und lasse sie auf 40 Strecken gegeneinander antreten. Damit es nicht langweilig wird, darf man seine Rivalen mit Ölfässern bombardieren, um ihnen sprichwörtlich Feuer unterm Fahrzeugboden zu machen. Was in der Xbox-Version von *Monster 4x4* in einem 08/15-Rennspiel endete, hat auf Wii viel mehr Coolness-Potenzial: Dem Spiel liegt ein gut verarbeitetes Plastik-Lenkrad bei, dessen vier Einzelteile innerhalb von zehn Sekunden zusammengebaut sind – in die Mitte steckt ihr dann die Wii-Fernbedienung! Gelenkt werden die Schlammschleudern nun, indem ihr das Steuerrad nach links und rechts bewegt. In dieser Konfiguration werden die Bewegungen präzise erkannt – sogar besser als in der Vorabversion von *Tony Hawk's Downhill Jam*. Zwei weitere Steueralternativen verwenden den Nunchuk und ermöglichen eine eher klassische Kontrolle.

Technisch ist *Monster 4x4* durchweg unspektakulär: Der Sonnenlichteffekt wirkt grob und die Action beim Spielen beschränkt sich weitgehend auf die exzessiven Lenkbewegungen mit der Wii-Fernbedienung. Trotz grundsoliden Gameplays scheint der Matsch-Racer letztlich keine echte Alternative zu Nintendos *Excite Truck* zu werden. ■

VORSCHAU
MONSTER 4X4: WORLD C.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Barcelona
Spieler:	1-4
Termin:	8. Dezember 2006
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½☆

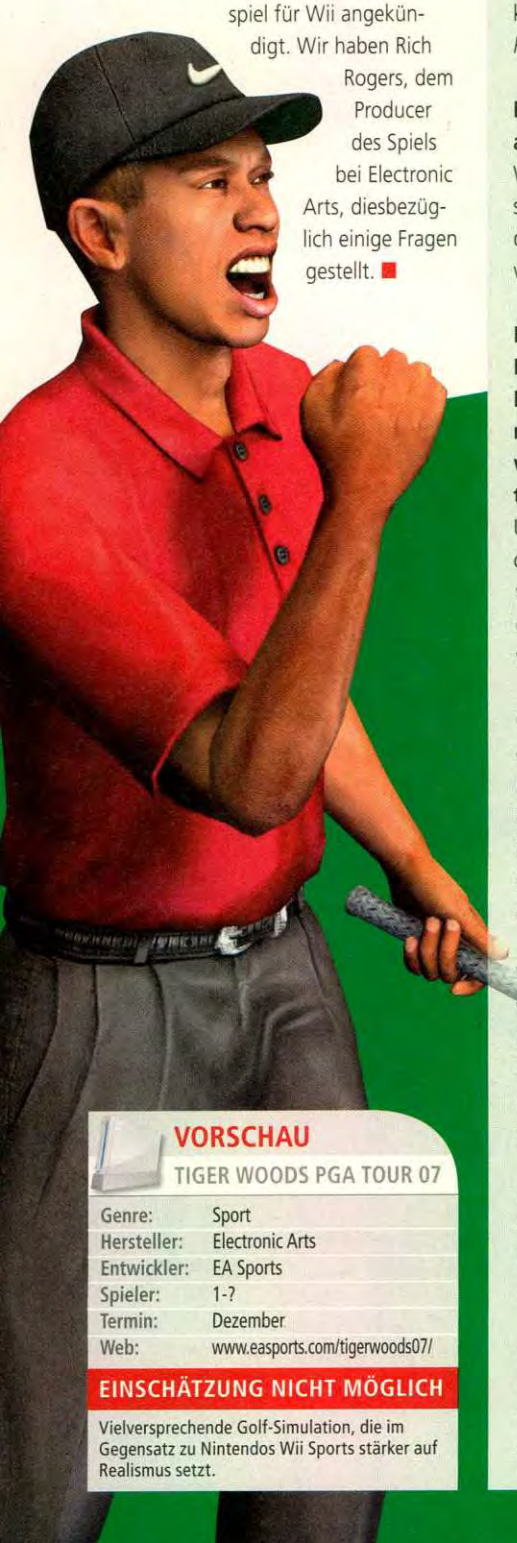
Solide gemachter Funracer, der technisch einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt! Auch die Intelligenz der Gegner könnte besser sein.

Tiger Woods PGA Tour 07

Packt die Eisen aus, diesmal wird realistisch gegolft!

AUTOR: FABIAN SLUGA/SEBASTIAN ESSNER

Mit *Tiger Woods PGA Tour 07* wurde das erste wirklich realistische Golfspiel für Wii angekündigt. Wir haben Rich Rogers, dem Producer des Spiels bei Electronic Arts, diesbezüglich einige Fragen gestellt. ■



VORSCHAU

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-?
Termin:	Dezember
Web:	www.easports.com/tigerwoods07/

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Vielversprechende Golf-Simulation, die im Gegensatz zu Nintendos Wii Sports stärker auf Realismus setzt.

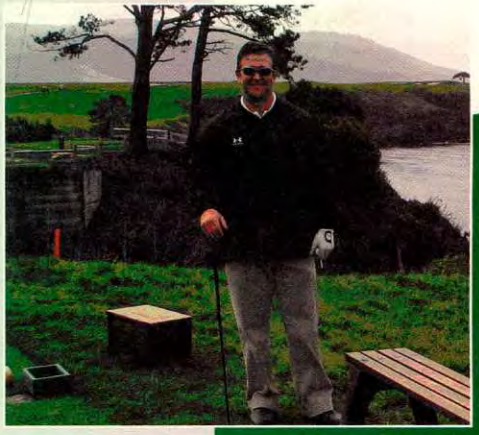
INTERVIEW mit Rich Rogers, Producer bei Electronic Arts

≫ Die Steuerung machte mich süchtig. ≪

Golfspiele waren eines der ersten Dinge, an die wir dachten, als Nintendo die Wii-Fernbedienung enthüllte. Wann habt ihr entschieden, *Tiger Woods* auf Wii zu bringen?
Das ist so lustig, dass man es erwähnen sollte: Wir dachten dasselbe. Welches Spiel könnte schon besser Vorteile aus der Wii-Fernbedienung ziehen als *Tiger Woods PGA Tour Golf*?!

Habt ihr Nintendos hauseigenes *Wii Sports Golf* als Inspirationsquelle genutzt?
Wir bekamen die Möglichkeit, uns *Wii Sports Golf* anzusehen und es zu spielen. So konnten wir uns einige Dinge, die wir mit der Wii-Fernbedienung ausführen können, vorstellen und vergegenwärtigen.

Es scheint ziemlich offensichtlich, dass man die Wii-Fernbedienung als Golfschläger einsetzt. Aber wie viel Detailarbeit habt ihr in das Feintuning der Kontrollmöglichkeit gesteckt? Wie wichtig sind der Einschlagwinkel oder die Geschwindigkeit, mit der man den Ball trifft? Wird der Nunchuk auch verwendet?
Unser Schwung war ein Evolutionsprozess, der eine einfache, intuitive Komplexität in die Kontrollmöglichkeit eingebaut hat. Der Neigungswinkel und die Geschwindigkeit sind Elemente, um einen akkuraten Schwung zu erzeugen. Eine Nunchuk-Unterstützung wird immer noch in Betracht gezogen, aber wir haben bis jetzt noch keine konkrete Einsatzmöglichkeit integriert.



SPORTLICH Rich Rogers packte zum Interview den Golfschläger aus.
BILD: ELECTRONIC ARTS

Glaubst du, dass das Spiel reale Golfer stärker reizt als traditionelle, knöpfchen-basierte Golfspiele? Hat Mr. Woods es schon ausprobiert?
Ich denke, es ist eine Frage des persönlichen Geschmacks, aber ich muss sagen, dass die Steuerungs-Methode mich ziemlich süchtig machte, nachdem ich einige Zeit mit dem Controller verbracht hatte. Und nein, Mr. Woods hatte leider noch nicht die Gelegenheit das Spiel zu spielen. Wir hoffen, ihm die Wii-Fernbedienung bald in die Hand drücken zu können, damit er uns seine Eindrücke schildern kann.

Wie schwer (oder leicht) ist das Spiel für diejenigen, die noch nie einen wirklichen Golfclub betreten haben?
Durch unser einführendes Tutorial wird das Spiel einer sehr breiten Masse zugänglich gemacht werden können. Es ist keine vorhergehende Golf-Erfahrung nötig. Alt und Jung sollten schnell in der Lage sein, die Wii-Fernbedienung in die Hand zu nehmen und loszuspielen.

Inwiefern erlaubt die Technik von Wii die realistischen Umgebungsgrafiken, für die die Serie bekannt ist? Bist du zufrieden mit dem, was Wii anbietet?
Die Technik von Wii hat uns erlaubt, die Texturen der Umgebungen und die Grasdichte deutlich zu erhöhen. Die Kurse sind wirklich schön!

Beabsichtigst du irgendwelche speziellen Audio/Video-Features, wie 480p, 16:9 oder ProLogic Surround in das Spiel zu integrieren?
Wir planen die 480p-Breitbild-Auflösung, Positions-Sound sowie die Lautsprecher der Wii-Fernbedienung zu unterstützen.

Fakten

- Einführendes Tutorial
- Intuitive Steuerung
- 480p-Unterstützung
- Positions-Sound und Nutzung der Lautsprecher der Wii-Fernbedienung

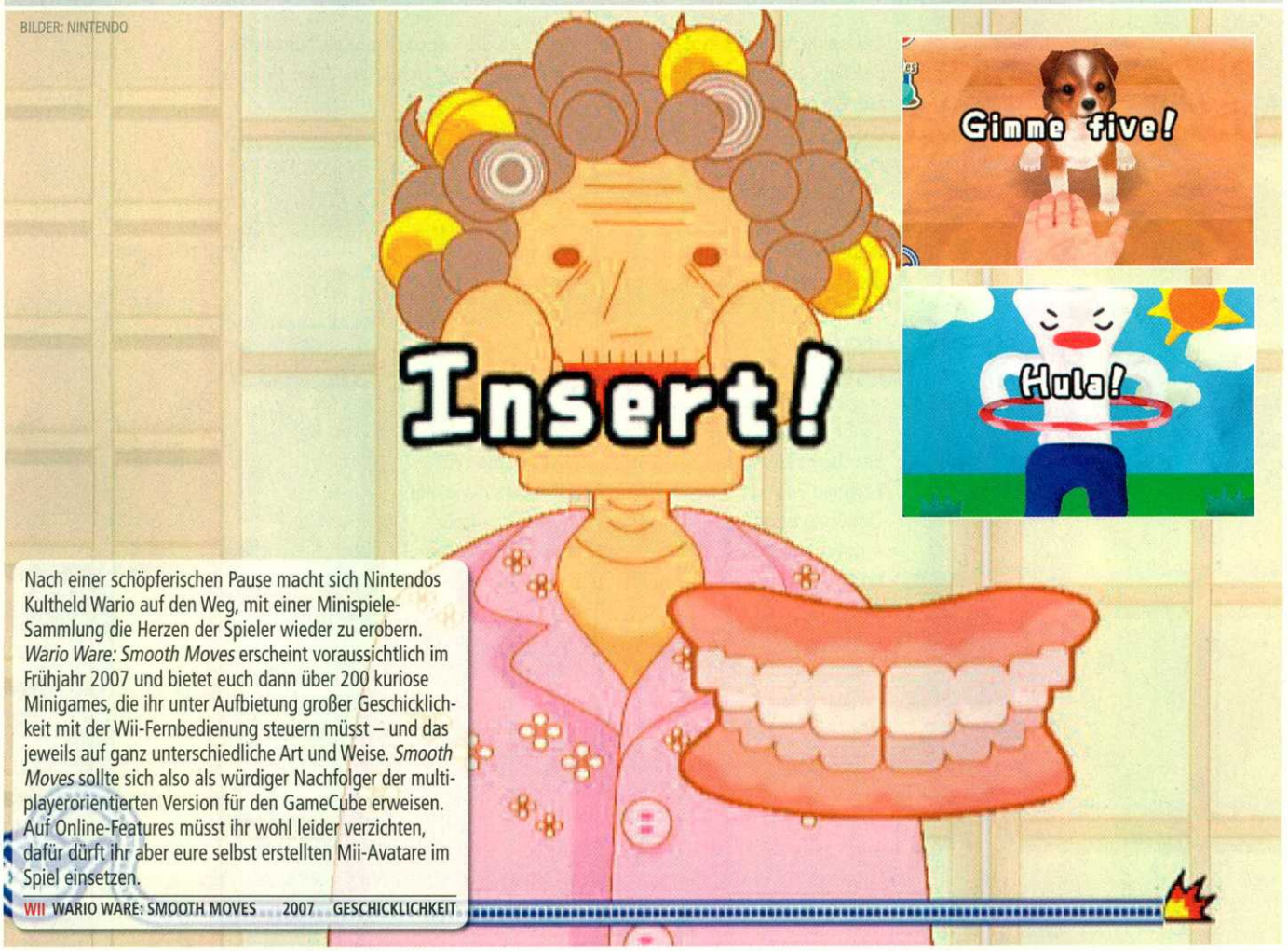
Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Hersteller: Nintendo

BILDER: NINTENDO



Nach einer schöpferischen Pause macht sich Nintendos Kultheld Wario auf den Weg, mit einer Minispiele-Sammlung die Herzen der Spieler wieder zu erobern. *Wario Ware: Smooth Moves* erscheint voraussichtlich im Frühjahr 2007 und bietet euch dann über 200 kuriose Minigames, die ihr unter Aufbietung großer Geschicklichkeit mit der Wii-Fernbedienung steuern müsst – und das jeweils auf ganz unterschiedliche Art und Weise. *Smooth Moves* sollte sich also als würdiger Nachfolger der multiplayerorientierten Version für den GameCube erweisen. Auf Online-Features müsst ihr wohl leider verzichten, dafür dürft ihr aber eure selbst erstellten Mii-Avatare im Spiel einsetzen.

WII	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	2007	GESCHICKLICHKEIT

SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

Die Fans dürften den Wechsel von *Paper Mario* vom GameCube auf Wii begrüßen und freuen sich auf einen einzigartigen Mix aus 2D- und 3D-Elementen im Mario-Universum.

WII	SUPER MARIO GALAXY	2007	JUMP & RUN
WII	SUPER PAPER MARIO	2007	JUMP & RUN
WII	MARIO PARTY 8	2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO VS. DONKEY KONG 2	1. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO SLAM BASKETBALL	1. QUARTAL 2007	SPORT

Super Paper Mario BILD: NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

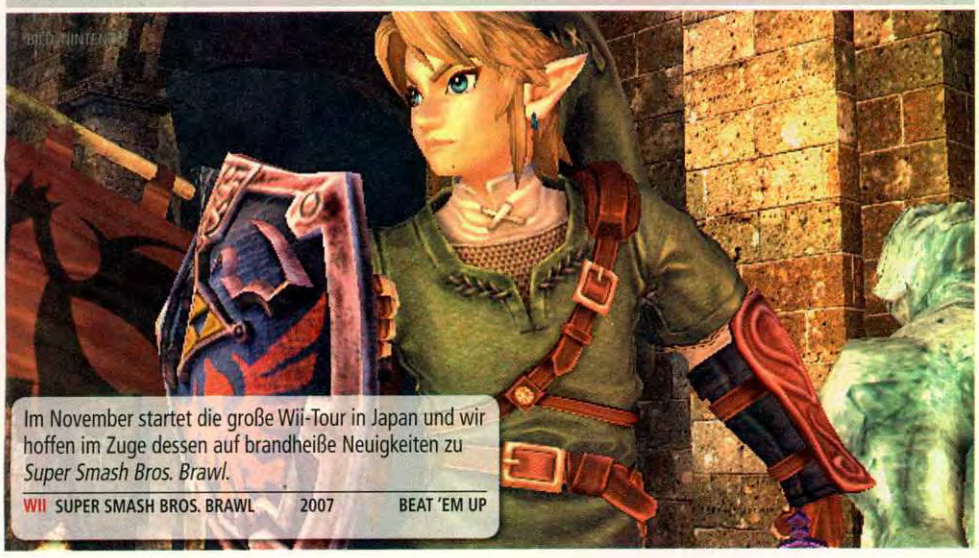
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS BILD: NINTENDO

Von den meisten Spielern heiß ersehnt, wird *Zelda: Twilight Princess* für Wii den Konsolen-Launch am 8. Dezember zusätzlich versüßen. Wer die GameCube-Variante bevorzugt, muss sich jedoch noch ein paar Tage länger gedulden.

WII	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	8. DEZ.	ACTION-ADVENTURE
DS	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	2007	ACTION-ADVENTURE
GC	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	15. DEZ.	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo



Im November startet die große Wii-Tour in Japan und wir hoffen im Zuge dessen auf brandheiße Neuigkeiten zu *Super Smash Bros. Brawl*.

WII	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2007	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Über zehn Jahre nach Japans *Pocket Monsters* hat sich *Pokémon* zu einer der erfolgreichsten Serien aller Zeiten entwickelt. Einen ausführlichen Test zu *Diamond & Pearl* findet ihr ab Seite 60 in dieser Ausgabe.

WII	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON DIAMOND & PEARL	2007	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL
DS	POKÉMON RANGER	1. QUARTAL 2007	ACTION
GB	POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM ROT	10. NOVEMBER	ROLLENSPIEL

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square-Enix

Die im Vorfeld sehr hohen Erwartungen konnte *Final Fantasy III* im Import-Test der letzten N-ZONE leider nicht bestätigen. Wer aber auf beeindruckende Grafik auf dem DS steht, ist hier mit Sicherheit richtig.

WII	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY III	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY V ADVANCE	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

RESIDENT EVIL: UMBRELLA ...

Hersteller: Capcom
Termin: Unbekannt
Genre: Action

Neue Bilder zu *Resident Evil: Umbrella Chronicles* sind rar. Dafür ist die Vorfreude auf den neusten Teil der Action-Serie aus dem Hause Capcom umso größer.

METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Ego-Shooter

Red Steel eröffnet die Reihe der Ego-Shooter auf Wii. Im nächsten Jahr dürfte aber *Metroid Prime 3: Corruption* nahtlos daran anschließen.

YOSHI'S ISLAND DS

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Dezember
Genre: Jump & Run

Der DS erfreut sich zunehmender Beliebtheit bei Spielern jeden Alters. Da kommt *Yoshi's Island DS* gerade recht für gemütliche Winterabende.

BIG BRAIN ACADEMY

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Geschicklichkeit

Fitness fürs Hirn gibts bald nicht nur für unterwegs, sondern auch für die stationäre Konsole zu Hause. Wir sind gespannt, ob das nur der Beginn einer neuen Welle ist.

TERMINE

Wii

Launch-Titel

Blazing Angels: Squadrons of WWII	Dezember
Call of Duty 3	Dezember
Cars	Dezember
Der Pate	Dezember
Far Cry Vengeance	Dezember
Gottlieb Pinball Classics	Dezember
GT Pro Series	Dezember
Jagdfieber	Dezember
Happy Feet	Dezember
Harry Potter	Dezember
Himmel und Huhn: Ace in Action	Dezember
Leader Board Golf	Dezember
Lucas der Ameisenschreck	Dezember
Madden NFL 07	Dezember
Marvel: Ultimate Alliance	Dezember
Monster 4x4 World Circuit	Dezember
Need for Speed Carbon	08. Dezember
Puzzle Balls	Dezember
Rayman Raving Rabbids	08. Dezember
Red Steel	08. Dezember
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	Dezember
SSX	Dezember
Super Fruit Fall	Dezember
Super Monkey Ball: Banana Blitz	08. Dezember
Tennis Masters	Dezember
The Legend of Zelda: Twilight Princess	08. Dezember
Tiger Woods PGA Tour 07	Dezember
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Dezember
Tony Hawk's Downhill Jam	Dezember
Wii Sports	08. Dezember
Wii Play	08. Dezember

2006/2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März 2007
Battalion Wars 2	2007
Blitz: The League	2007
Disaster: Day of Crisis	2007
Dragon Quest Swords	2007
Elebits	Frühjahr 2007
Excite Truck	Frühjahr 2007
Mario Strikers Charged	2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers	2007
Metal Slug Anthology	2007
One Piece Unlimited Adventure	2007
Project H.A.M.M.E.R.	2007
Resident Evil: Umbrella Chronicles	2007
Sadness	2007
Sonic und die geheimen Ringe	Frühjahr 2007
Super Mario Galaxy	2007
Super Smash Bros. Brawl	2007
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wario Ware: Smooth Moves	Frühjahr 2007

GameCube

Zuletzt erschienen

Die Sims 2: Haustiere	SP 83% MP –
The Legend of Spyro: A New Beginning	Test folgt
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	SP 90% MP 70%

November

Jagdfieber	02. November
Need for Speed Carbon	09. November
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	03. November
Tomb Raider Legend	November

Dezember

Shrek Smash 'n' Crash	Dezember
The Legend of Zelda: Twilight Princess	15. Dezember

2007

Avatar: Der Herr der Elemente	März 2007
Baten Kaitos Origins	2007
Harvest Moon: Magical Melody	2007

DS

Zuletzt erschienen

Cartoon Network Racing	Test folgt
Crash Boom Bang!	Test folgt
Emily Erdbeer	Test folgt
English Training: Spielend Englisch lernen	SP 80% MP 75%
FIFA 07	SP 57% MP 59%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	SP 48% MP –
Nintendo DS Browser	Test in Ausgabe 10/06
Sudoku Master	SP 55% MP –
Sudokumaniacs	Test folgt
The Legend of Spyro: A New Beginning	Test folgt

November

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	02. November
Abenteuer auf dem Reiterhof	November
Actua Pool	23. November
Age of Empires: The Age of Kings	10. November
Asphalt: Urban GT 2	November
Asterix & Obelix Mission WiFix	16. November
Catz	November
Crash Boom Bang!	03. November
Die Sims 2: Haustiere	02. November
Dogz	November
Eragon	November
Hamsterz Life	November
Jagdfieber	02. November
Lego Bionicle	November
Need for Speed Carbon	09. November
Phoenix Wright Ace Attorney	24. November
Point Blank	30. November
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	10. November
Pro Evolution Soccer 6	November
Spider-Man: Battle for New York	23. November
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	03. November
Superman Returns	23. November
Tenchu: Dark Secret	24. November
Tomb Raider Legend	November
Tony Hawk's Downhill Jam	November
Winx Club: The Quest for the Codex	November
Vegas Casino High 5	23. November

Dezember

Rayman Raving Rabbids	Dezember 2006
Star Wars: Lethal Alliance	Dezember
Yoshi's Island DS	01. Dezember

2006/2007

Actionloop	26. Januar 2007
Alex Rider: Stormbreaker	Januar 2007
Arthur & The Minimoys	Januar 2007
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Barbie: 12 Dancing Princesses	2006/2007
Black & White Creatures	2006
Castlevania: Portrait of Ruin	Februar 2007
Children of Mana	1. Quartal 2007
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Februar 2007
Diddy Kong Racing DS	1. Quartal 2007
Die Siedler	2006/2007
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Final Fantasy III	2007
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield: The Bound ...	1. Quartal 2007
Go Pets	2007
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Happy Feet	4. Quartal 2006
Harvest Moon DS	1. Quartal 2007
Kirby Squeak Squad	2006/2007
Lost in Blue 2	2007
Lunar Knights	Februar 2007
Magical Vacation	1. Quartal 2007
Marvel Trading Card Game	Frühjahr 2007
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	1. Quartal 2007
Mario Slam Basketball	1. Quartal 2007
MegaMan ZX	4. Quartal 2006
My Frogger Toy Trials	Februar 2007
Moonlight Fables	2006
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice For All	1. Quartal 2007
Pokémon Diamond & Pearl	2007
Pokémon Ranger	1. Quartal 2007
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter 2006
Shrek Smash 'n' Crash	2006/2007
Star Fox Command	19. Januar 2007
Steel Horizon	Februar 2007
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
Xiaolin Showdown	Februar 2007

Game Boy

Zuletzt erschienen

Bratz: Forever Diamonds	Test folgt
Der tierisch verrückte Bauernhof	SP 55% MP –
FIFA 07	SP 45% MP 46%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	SP 69% MP –
Marvel: Ultimate Alliance	Test folgt
The Legend of Spyro: A New Beginning	Test folgt
Unfabulous	Test folgt

November

Ab durch die Hecke: Hammy dreht durch	02. November
Barbie Diaries: High School Mystery	November
Barbie in: Die 12 tanzenden Prinzessinnen	November
Coco, der neugierige Affe	30. November
Die Sims 2: Haustiere	16. November
Dogz Fashion	November
Eragon	November
Jagdfieber	02. November
Jimmy Neutron, der mutige Erfinder	03. November
Lego Bionicle	November
Need for Speed Carbon	09. November
Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot	10. November
Spider-Man: Battle for New York	23. November
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	03. November
Tomb Raider Legend	November
Tony Hawk's Downhill Jam	November
Winx Club: The Quest for the Codex	November 2006

Dezember

Shrek Smash 'n' Crash	Dezember
Superman Returns	07. Dezember
Wario Ware Twisted!	08. Dezember

2006/2007

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	Januar 2007
Arthur & The Minimoys	Januar 2007
Avatar: The Legend of Aang	März 2007
Barbie: Diary Mysteries	2006/2007
Danny Phantom: Urban Jungle	März 2007
Final Fantasy V Advance	2007
Final Fantasy VI Advance	2007
Happy Feet	4. Quartal 2006
Lucas der Ameisenschreck	2006
Metal Slug 1	Januar 2007
Rayman Raving Rabbids	4. Quartal 2006
Riviera: The Promised Land	2006
Schweinchen Wilbur und seine Freunde	Winter 2006
Scrabble Scramble	2006

US

GameCube

Bionicle Heroes	14. November
Happy Feet	14. November
Tomb Raider Legend	14. November

DS

That's so Raven: Psychic on the Scene	02. November
Elite Beat Agents	06. November
Barbie 12 Dancing Princesses	07. November
Bomberman Land Touch!	07. November
Digimon	07. November
Micro Machines V4	07. November
Chicken Little: Ace in Action	09. November
Yoshi's Island DS	13. November
Bionicle Heroes	14. November
Catz	14. November
Charlotte's Web	14. November
Dogz	14. November
Eragon	14. November
Final Fantasy III	14. November
Hamsterz Life	14. November
Happy Feet	14. November
Monster Bomber	14. November
My Frogger: Toy Trials	14. November
Settlers II	14. November
Spider-Man: Battle for NY	14. November
Winx Club: The Quest for the Codex	14. November
Asphalt Urban GT 2	16. November
Superman Returns	20. November
Totally Spies! 2: Undercover	20. November
Shrek Smash and Crash	28. November
Cartoon Network Racing	29. November

Game Boy

Final Fantasy V Advance	06. November
The Sims 2: Pets	07. November
Bionicle Heroes	14. November
Charlotte's Web	14. November
Eragon	14. November
F-24: Stealth Fighter	14. November
Happy Feet	14. November
Polarium Advance	14. November
Rayman Raving Rabbids	14. November
Sonic the Hedgehog Genesis	14. November
Spider-Man: Battle for NY	14. November
Totally Spies! 2: Undercover	14. November
Winx Club: The Quest for the Codex	14. November
Yggdra Union	14. November
Super Robot Taisen 2	21. November
Superman Returns	28. November

Japan

DS

Lego Star Wars II	02. November
Winning Eleven DS	02. November
Children of Mana	06. November
Castlevania: Portrait of Ruin	16. November
Magic Taizen	16. November
Jump Ultimate Stars	23. November
Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Summoner	30. November
Zoids Battle Colosseum	30. November
Bomberman Land Touch!	November
Charlotte's Web	November
Digimon World DS	November
Monster Bomber	November
The Settlers	November
Yoshi's Island DS	November

Game Boy

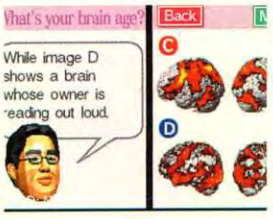
Yggdra Union	20. November
Final Fantasy VI Advance	30. November
Sonic the Hedgehog Genesis	November
Super Robot Taisen 2	November

Alle Angaben ohne Gewähr.

Nintendo DS

VERKAUFS-CHARTS

Denksport rockt: Dr. Kawashima behauptet den 1. Platz!



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	5
2	2	New Super Mario Bros.	4
3	5	Nintendogs Dalmation & Friends	4
4	3	Animal Crossing: Wild World	6
5	NEU	42 Spieleklassiker	1
6	4	Big Brain Academy	3
7	NEU	Die Sims 2	1
8	7	Cars	2
9	6	Mario Kart DS	9
10	NEU	FIFA 07	1

LESER-CHARTS

Auf den vorderen Rängen bewegt sich nichts. Und hinter Wiedereinsteiger *Big Brain Academy* wird bunt durcheinandergewürfelt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Mario Kart DS	10
2	2	New Super Mario Bros.	3
3	3	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	4
4	4	Metroid Prime: Hunters	5
5	5	Super Mario 64 DS	14
6	WE	Big Brain Academy	2
7	9	Mario & Luigi: Partners in Time	8
8	6	Nintendogs: Labrador & Friends	10
9	7	Animal Crossing: Wild World	7
10	8	Castlevania: Dawn of Sorrow	8

MOST WANTED

Gleich drei Titel schaffen es in den Most-Wanted-Charts, sich wieder in die Top Ten hineinzukämpfen. *Zelda: Phantom Hourglass* schafft dabei den größten Sprung.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Final Fantasy III	11
2	WE	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	4
3	6	Final Fantasy: Crystal Chronicles – Ring of Fates	6
4	7	Children of Mana	9
5	2	Yoshi's Island 2	3
6	4	Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	2
7	WE	Nintendo DS Browser	2
8	NEU	Mario Slam Basketball	1
9	10	Castlevania: Portrait of Ruin	5
10	WE	Pokémon Diamond & Pearl	9

GameCube

VERKAUFS-CHARTS

Auf Anhieb setzt sich *FIFA 07* an die Tabellenspitze.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	NEU	FIFA 07	1
2	1	Cars	2
3	WE	Need for Speed: Most Wanted (Pl. Choice)	6
4	WE	FIFA 06 (Players Choice)	4
5	WE	Shadow the Hedgehog	3

LESER-CHARTS

Kaum Veränderungen in diesem Monat: Lediglich *Resident Evil Zero* und *Mario Party 7* tauschen am unteren Ende die Plätze.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	42
2	2	Resident Evil 4	14
3	3	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	3
4	5	Resident Evil Zero	2
5	4	Mario Party 7	5

MOST WANTED

Als einziger Neuling erkämpft sich *Tomb Raider Legend* einen Platz zwischen den etablierten Most-Wanted-Titeln.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	22
2	2	Need for Speed Carbon	2
3	3	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	7
4	NEU	Tomb Raider Legend	1
5	5	Harvest Moon: Magical Melody	7

Game Boy

VERKAUFS-CHARTS

Poleposition auf dem Game Boy für die frechen Renner von *Cars*

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	3	Cars	2
2	2	Kim Possible: Monkey Fists Rache	4
3	NEU	FIFA 07	1
4	NEU	Catz	1
5	NEU	Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith	1

LESER-CHARTS

Mario rollt im Doppelpack die Charts von unten auf, während auf den ersten drei Plätzen alles beim Alten bleibt.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	1	Golden Sun	6
2	2	Pokémon Rubin & Saphir	6
3	3	The Legend of Zelda: The Minish Cap	4
4	NEU	Mario & Luigi	1
5	NEU	Mario Kart: Super Circuit	1

MOST WANTED

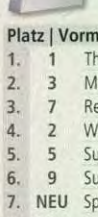
Bunt durcheinandergewürfelt präsentieren sich die Top 5. Einzig *Metal Slug* sorgt für Abwechslung und verdrängt *Lego Star Wars II*.

Platz	Vormonat	Titel	Monat
1	4	Wario Ware Twisted!	4
2	2	Need for Speed Carbon	2
3	1	Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	3
4	WE	Metal Slug	5
5	3	Tomb Raider Legend	3

Wii

MOST WANTED

Und wieder einmal zieht Link an der Spitze einsam seine Kreise.



Platz	Vormonat	Titel	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: Twilight Princess	5
2.	3	Mario Strikers Charged	2
3.	7	Red Steel	4
4.	2	Wii Sports	3
5.	5	Super Mario Galaxy	4
6.	9	Super Smash Bros. Brawl	5
7.	NEU	Splinter Cell: Double Agent	1
8.	NEU	Madden NFL 07	1
9.	WE	Final Fantasy: Crystal Chronicles – Crystal ...	4
10.	8	Excite Truck	2

JAPAN-CHARTS

In Fernost erfreuen sich die Pokémon großer Beliebtheit. *Diamond* und *Pearl* liegen in der Gunst der Käufer ganz vorne.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	Pokémon Diamond	DS	1
2.	NEU	Pokémon Pearl	DS	1
3.	1	New Super Mario Bros.	DS	6
4.	4	More DS Brain Training	DS	7
5.	2	Final Fantasy III	DS	2

US-CHARTS

Endlich mal ein Wechsel an der Spitze. Auch in den USA wirbeln die Pokémon die Charts gehörig durcheinander.

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Blue	DS	1
2.	NEU	Pokémon Mystery Dungeon: Red	GB	1
3.	NEU	Lego Star Wars II	GC	1
4.	NEU	Star Fox Command	DS	1
5.	1	New Super Mario Bros.	DS	4

MITMACHEN

SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05	•		83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-MEN: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

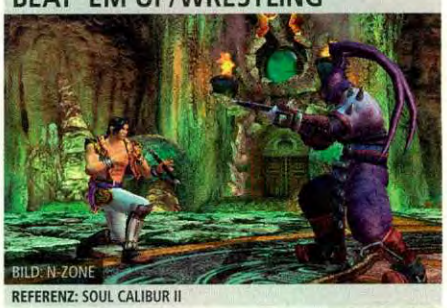
REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Revenge of the flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING



REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

BILD: N-ZONE

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

BILD: NINTENDO

REFERENZ: DONKEY KONGA 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	,05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

SIMULATION

REFERENZ: ANIMAL CROSSING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

REFERENZ: MADDEN NFL 2005

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

REFERENZ: FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

REFERENZ: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

MARIO KART DS

Nachdem Layouter Lars seine Liebe zu *Mario Kart DS* entdeckt hat, steckte er insbesondere mich wieder mit dem süchtig machenden Rennspiel an.

Fabian Sluga

LEGO STAR WARS II (GC)

Seit ich die 30 überschritten habe, träume ich gerne mal von alten Kindheits- und Jugendtagen. Mit *Lego Star Wars II* schlage ich da zwei Fliegen mit einer Klappe.

Thomas Schreiner

NEED FOR SPEED CARBON (GC)

Da ich auch privat ständig auf der Überholspur lebe, ist *Need for Speed Carbon* genau das Richtige für mich. Nervenkitzel und Adrenalin pur, da fühle ich mich wie zu Hause.

Sascha Dowidat

OCARINA OF TIME: MASTER QUEST (GC)

YIHAAA! Nach fast drei Monaten Zocken am Feierabend hat Ganondorf in *Ocarina of Time* endlich das Zeitliche gesegnet. *Twilight Princess* kann kommen!

Christoph Kraus

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

REFERENZ: CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05		87%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

REFERENZ: METEOS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Meteos	10/05	88%	90%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/05	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

REFERENZ: NEW SUPER MARIO BROS.

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%

RENNSPIEL

REFERENZ: MARIO KART DS

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Lost Magic	07/06	58%	60%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Animal Crossing Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%

FORTSETZUNG SIMULATION

Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur	12/05	79%	77%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%

Game Boy Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Nicht dass sich Christoph ohnehin kaum von seinem geliebten DS losreißen kann: Seit er damit in neue Dimensionen des Kochens vorgestoßen ist und dies auch auf der letzten Heft-DVD eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat, ist kaum noch etwas mit ihm anzufangen. Halt! Das ist nicht ganz richtig. Mitterweile ist wenigstens das leidige Mittagessenproblem gelöst. Wenigstens sind jetzt die interredaktionellen Grabenkämpfe vom Tisch, wer denn diesmal mit der Fahrt zum City-Döner an der Reihe ist. (Klasse Wortspiel, nicht wahr? „Vom Tisch sein", wenn es ums Essen geht. ***auf die Schulter klopf***)

Zweite Woche

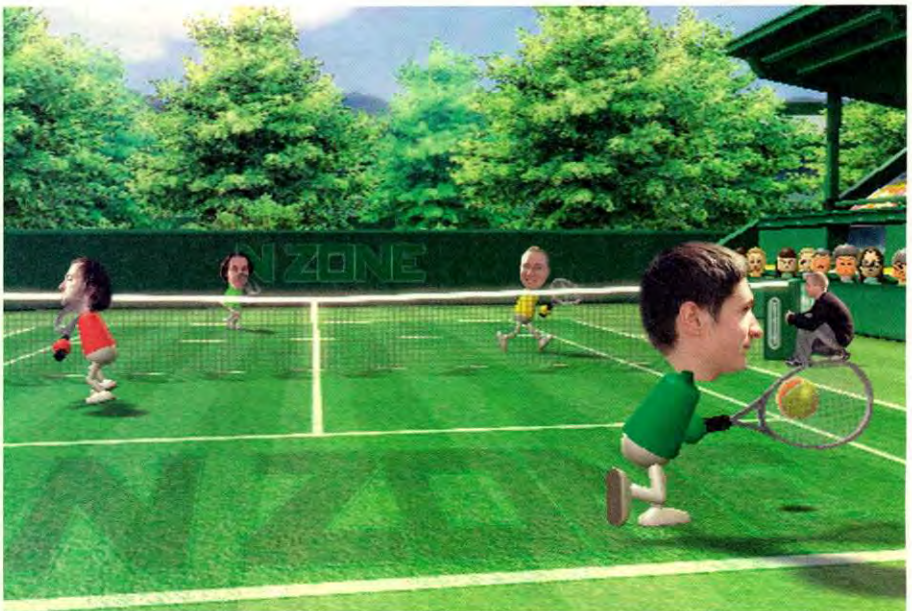
Nach überstandener Operation kehrt Fabian wieder in die Redaktion zurück und schnauft erst einmal tief durch. Nicht weil er es aufgrund des von den Praktikanten angerichteten Chaos müsste, sondern einfach nur, weil er es kann. Außerdem wird die Redaktion in dieser Woche von einem seltsamen Fieber befallen – dem Pokémon-Fieber. Mit *Pokémon Mystery Dungeon* und vor allem *Pokémon Diamond & Pearl* flattern uns fesselnde Testversionen ins Haus. Dazu noch Vorschaumaterial zu *Pokémon Wii* – Poké-Herz, was willst du mehr!

Dritte Woche

Fabians Regentschaft in der Redaktion ist wiederhergestellt. Die Praktikanten laufen in der Spur und liefern erstklassige Artikel sowie ebensolche Mittagsbüffets ab. Christoph ist somit auch etwas vom Küchendienst entlastet und kann sich nun wieder wichtigeren Aufgaben widmen. Zudem fährt nach langem Warten *NfS: Carbon* für den Cube in die Computec-Hallen ein. Zur Enttäuschung der Race-Fans ist aber leider der Lack recht stumpf und der Motor stottert etwas. Schade eigentlich.

Vierte Woche

Ganz kurz vor Redaktionsschluss erhielten wir unverhofft die Gelegenheit, *Super Monkey Ball: Banana Blitz* für Wii testen zu können. Neben unseren Vorabtests von *Red Steel, Rayman Raving Rabbids* und *Monster 4x4* in dieser Ausgabe unser erster Volltest für Nintendos neue Konsole!! Selbstverständlich mussten wir da nicht lange überlegen. Schnell entschlossen setzte sich Christoph für uns und euch in Bewegung und prüfte Segas Geschicklichkeitsspiel auf Herz und Nieren. Das Ergebnis und seine frischen Eindrücke findet ihr nun im Testteil der vorliegenden N-ZONE.



SPIEL, SATZ UND SIEG In einem redaktionsinternen Match fegen Fabian und Markus ihre Gegner vom Platz. Okay, Christoph spielt auch mit Handicap. BILD: N-ZONE / VORLAGE: Wii SPORTS (NINTENDO)

FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... war von *Trauma Center* für den DS so angetan, dass er sich im Krankenhaus gleich selber unters Skalpell legte und von nun an besser Luft bekommt.

FILM-TIPP: *Der Teufel trägt Prada*

THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... fürchtet sich dieses Jahr nicht vor einem gehaltvollen Weihnachtsmenü, denn mit *Wii Sports* wartet bald sein tägliches Fitness-Programm auf ihn.

CD-TIPP: The Mars Volta: *Amputechture*

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

... bedankt sich bei Anni für die Rezepte „Käserahmsuppe mit Schuss Weißwein" und „Gratinierte Schweinefilets". Hat's geschmeckt, Kollegen?

BEILAGEN-TIPP: Baguette, blanchierter Brokkoli

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... ist immer noch ziemlich stark angeschlagen und nutzt die Zeit auf dem Sofa für *24, Gilmore Girls, Lost, Sesamstraße, Mainzelmännchen*, QVC und Astro-TV. :-)

DVD-TIPP: *Gilmore Girls*

ROLAND AUSTINAT
36, US-Korrespondent

... beobachtete Anfang Oktober die Navy-Flugakrobaten der Blue Angels in ihren F-18-Jägern an Bord eines Segelschiffes vor der Küste San Franciscos.

TV-TIPP: Die neue *Lost*-Staffel

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... ist als großer *Doctor Who*-Fan vollkommen begeistert davon, dass NHK (das japanische Gegenstück zu BBC) jetzt die jüngste Staffel der Serie im Fernsehen ausstrahlt.

COMIC-TIPP: *Yu-Gi-Oh! R*

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spiele-Systeme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

FABIAN SLUGA reitet in den Kampf.

Age of Empires: The Age of Kings ist richtig gut geworden. Schon nach kurzer Zeit packte mich die stimmige Mittelalteratmosphäre des Titels und man leidet beim Verlust wertvoller Einheiten richtig mit. Insbesondere der Basenbau sowie die Technologie-Forschung über die Zeitalter machen richtig Spaß und ich kann *Age of Empires* für DS nur empfehlen.

CHRISTOPH KRAUS heckt gegen Fabian Strategien aus.

Im Vorfeld war ich skeptisch, was die DS-Umsetzung des Echtzeit-Strategiespiels in ein rundenbasiertes Gameplay betrifft, zumal *Advance Wars: Dual Strike* im Strategiesektor exorbitante Maßstäbe setzte. Doch das Experiment ist geglückt: Das Interface treibt Anhängern der PC-Version Tränen der Freude in die Augen und tiefgängig ist's auch!

A.O.E.: THE AGE OF KINGS

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ / Majesco
Entwickler:	Backbone Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Ende September
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Advance Wars: Dual Strike

- Tolle Atmosphäre
- Hohes spielerisches Niveau
- Gute Steuerung
- Manchmal unübersichtlich

WERTUNG 83% 76% 77%

MULTIPLAYER 70% SINGLEPLAYER 83%

Toller Strategie-Titel und eine würdige Umsetzung des PC-Originals. Bitte mehr davon!

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

Testinhalt

Wii

10 Super Monkey Ball: Banana Blitz

GameCube

42 Need for Speed Carbon
46 Splinter Cell: Double Agent
49 Der tierisch verrückte Bauernhof

Nintendo DS

50 Pokémon: Mystery Dungeon
54 Dig Dug: Digging Strike
54 FIFA 07
55 Sudoku Master
55 Lego Star Wars II: Die klass. Trilogie
55 Arielle die Meerjungfrau
55 James Pond: Codename Robocod
60 Pokémon Diamond & Pearl

Game Boy

56 Pokémon: Mystery Dungeon
56 Der tierisch verrückte Bauernhof
57 FIFA 07
57 Catz
57 Lego Star Wars II: Die klass. Trilogie
57 Cars

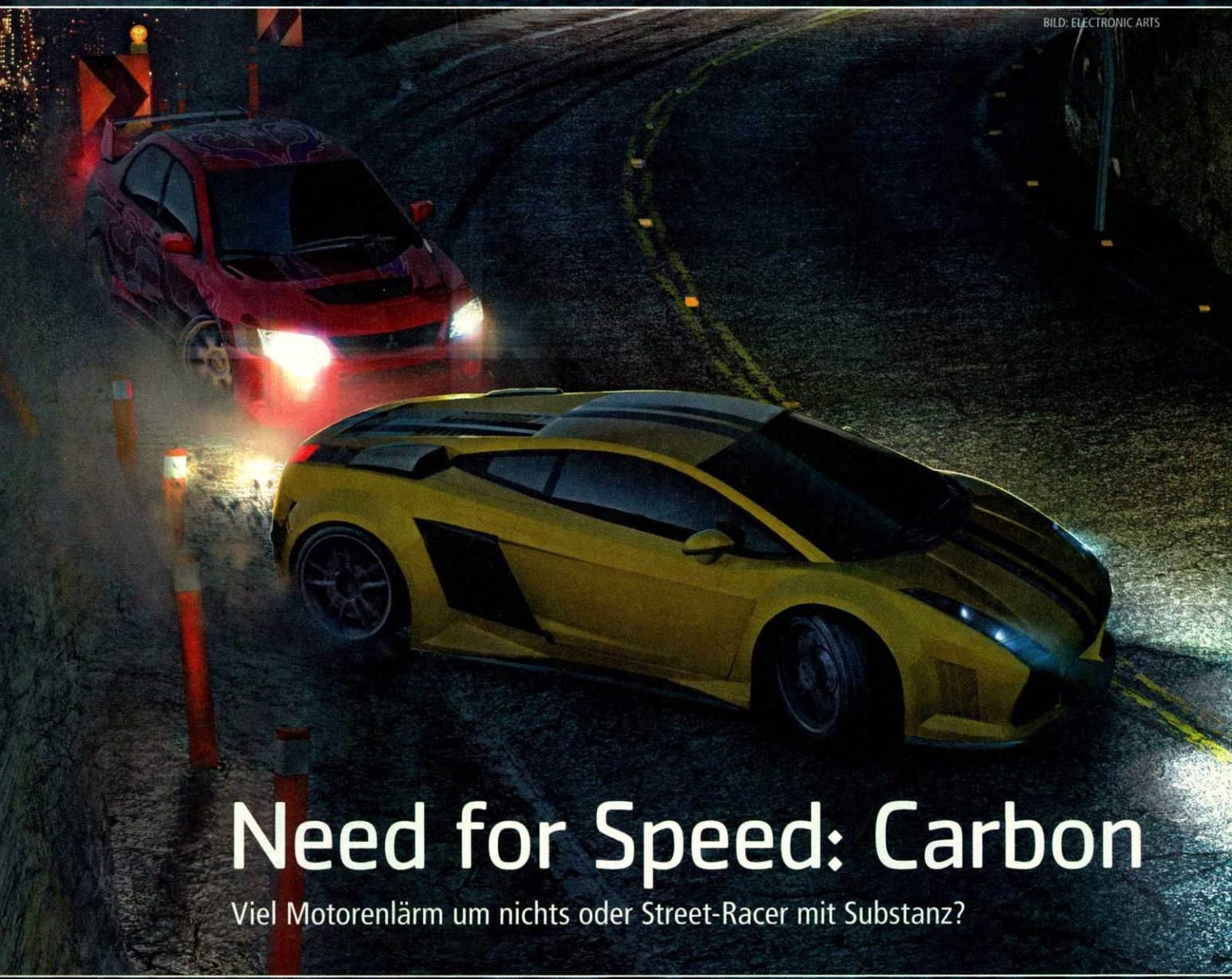


BILD: ELECTRONIC ARTS

Need for Speed: Carbon

Viel Motorenlärm um nichts oder Street-Racer mit Substanz?

Fakten

- Vier riesige Stadtviertel
- Über 50 Fahrzeuge
- Effektvolle Inszenierung
- Umfangreiche Tuning und Gestaltungsmöglichkeiten
- 3 Karrieremöglichkeiten

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Halsbrecherische Verfolgungsjagden mit der Polizei gehören der Vergangenheit an – schließlich steht ihr seit *Need for Speed: Most Wanted* ganz oben auf der Black List in Rockport. Es ist Zeit für neue Herausforderungen! Zeit, die Konfrontation mit eurer eigenen Vergangenheit zu suchen und den Grund, warum ihr eines Nachts im Tiefflug die Stadtgrenze eurer alten Heimat Palmont City überquert. Nach einem kurzen Zwischenfall mit den Cops ist eurer Auto schrottreif und die Erkenntnis da: Nichts ist mehr so, wie es war! Die Stadt ist zerklüftet und rivalisierende Street-Racing-Crews liefern sich erbitterte Duelle um die Herrschaft – nur wer die Stadtteile Silvertown, Downtown, Fortuna und Kempton erobert, hat in der Straßenrennszene das Sagen!

AUF DEN STRASSEN TOBT DER KRIEG

Da ihr als kleines Kind in den randvollen Topf mit Nitro gefallen seid, bleibt euch keine andere Wahl: Ihr müsst zurück auf die Straße. Aber ohne Karre? In solchen Fällen helfen gottlob „alte Bekannte" gerne aus. Schnell noch in die Garage, eines von über 50 stylischen Logos ausgesucht, Wagenfarbe individuell angepasst und einen coolen Crewnamen (ich favorisiere Duploeaters) ausgewählt, schon rast ihr den ersten Herausforderungen in der lichtüberfluteten nächtlichen Kulisse entgegen, denn Rennen bei Tag sind passé. Trotzdem oder vielleicht gerade deshalb werden sich *Need for Speed*-Junkies der ersten Stunde sofort heimisch fühlen: Checkpoint- und Rundenrennen, Sprints oder die berühmten Radarfallenrennen, in denen Geschwindigkeitsübertretungen ausdrücklich notwendig sind – es ist alles da. Dass sich der neueste *Need for Speed*-Teil inhaltlich

MILLIMETERARBEIT In den Canyons zu driften, ist oft lebensgefährlich. BILD: N-ZONE

WUCHTIG Ihr dürft auch mit Muscle-Cars Rennen fahren. BILD: N-ZONE

SPEKTAKULÄR Die Canyon-Rennen sind das Highlight des Spieles. BILD: N-ZONE

NACHTSCHWÄRMER Ab jetzt wird im Schutz der Dunkelheit gerast. BILD: N-ZONE

am aktuellen Zelluloid-Streifen *The Fast and the Furious: Tokyo Drift* orientiert und dessen Fahrwasser geschickt ausnutzt, wird mehr als nur einmal deutlich. So gibt es wieder Drift-Rennen, die – allerdings nur in diesem Event – die serientypische Spielmechanik komplett auf den Kopf stellen. Spektakuläre Drifts werden, abhängig von ihrer Länge, mit wertvollen Punkten belohnt. Wer geschickt von einer Kurve in die nächste rutscht, ohne den Slide zu unterbrechen, aktiviert den Multiplikator und verweist so die Konkurrenz schnell auf die Plätze. Besonders aufgrund der veränderten Fahrphysik sind die Drift-rennen eine erfrischende und gelungene Abwechslung – ebenso wie die Bosskämpfe! Habt ihr alle Gebiete eines Viertels durch erfolgreiches Abschließen der Events eingenommen, kommt es zum unvermeidlichen Duell mit dem Anführer der feindlichen Crew und der zweiten Anleihe beim Kinostreifen, denn die Entscheidung fällt in den Canyons außerhalb der Stadt in einem zweigeteilten Verfolger-Rennen. Im ersten Durchlauf fährt euer Kontrahent voran und ihr versucht den Abstand möglichst gering zu halten, denn je kleiner dieser ist, desto mehr Punkte werden euch gutgeschrieben. Im zweiten Rennen werden die Plätze getauscht und diesmal läuft das Punktekonto aus dem ersten Rennen rückwärts. Überquert ihr die Ziellinie, bevor dieses null erreicht, gehört das Viertel euch – aber Vorsicht, euer Territorium wird oft aus dem Hinterhalt angegriffen und ihr müsst es erneut verteidigen!

NICHT OHNE MEINE CREW

Ein richtiger Street-Racer braucht in Palmont natürlich auch eine furchtlose Crew, die ebenso adrenalinsüchtig ist wie ihr Anführer. Und von solchen Verrückten gibt es in eurer Heimat jede Menge, die ihr für euer Team anheuern könnt. Da wäre der

Autosculpt-Feature

Jetzt dürft ihr selber Hand ans Tuning anlegen! Was könnt ihr verändern und individuell gestalten? Wir zeigen euch das neue Autosculpt-Feature im Detail!

Ihr wählt den zu tunenden Wagen aus und aktiviert anschließend das Autosculpt-Feature im Menü. BILD: N-ZONE

Dann das zu tunende Objekt: Frontschürze, Seitenschweller, Heckspoiler oder hier die Lufteinlässe. BILD: N-ZONE

Jetzt könnt ihr die Höhe der Luftschlitze individuell einstellen und verändern – am Fahrverhalten ändert sich nichts. BILD: N-ZONE

Anschließend bestätigt ihr die Umbaumaßnahmen an eurem Boliden und schon geht es auf die Straße zurück. BILD: N-ZONE

dickliche Freak Neville, der euch gleich von Anfang an begleitet und feindliche Wagen blockt, oder die süße Japanerin Yumi, die für euch Abkürzungen sucht. Leider wirkt sich diese strategische Komponente in den Rennen kaum aus und gaukelt dem Spieler mehr Tiefgang vor, als tatsächlich vorhanden ist.

INDIVIDUELL, ABER SCHNELL

Wer „Need for Speed" hört, denkt an abgefahrenes Tuning, denn das hat die Reihe in den letzten Spielen geprägt. Der dahinter stehende Individualismus wird auf den Straßen von Palmont groß geschrieben. Aber nicht nur optisches Tuning im Form von individuellen Crew-Logos, Wagenfarbe oder getönter Frontscheibe gehört zum guten Ton, auch leistungsförderndes Pimpen ist angesagt. Diesmal können neben der üblichen experimentellen Schrauberei an Fahrwerk, Bremsen oder Nitro-Einspritzung sogar einige Teile individuell angepasst werden. Mit dem neuen Autosculpt-Tool verändern sich die Lufteinlässe des Frontspoilers in Höhe und Breite oder die Form des Heckspoilers. Irgendwann ist aber die Leistungsgrenze jedes Automobils erreicht und es gibt nur eine Lösung: einen schnelleren Schlitten! Beim Händler eures Vertrauens stehen über 50 Boliden aus drei unterschiedlichen Kategorien bereit: Tuner, Exoten und – ganz neu! – auch Muscle-Cars. Sucht euch aus fast 40 Jahren Automobilgeschichte euren Favoriten aus: Shelby GT500, Mercedes-Benz SLR McLaren, Lamborghini Murcielago oder den beliebten Nissan Skyline, um nur ein paar Namen zu nennen.

ZU VIEL DES GUTEN

„Wo viel Licht, da auch viel Schatten", sagt ein altes Sprichwort und könnte für *NfS: Carbon* treffender nicht sein. Electronic Arts brennt in Palmont ein Feuerwerk

FARBWAHL: Ihr dürft eure Protzkarre individuell lacken. BILD: N-ZONE

ES WERDE LICHT! Die Scheinwerfer-Effekte sind hübsch inszeniert. BILD: N-ZONE

an Lichteffekten ab. Scheinwerfer leuchten in den Nachthimmel, Laternen tauchen auch die dunkelsten Ecken der Stadt in ein gleißendes Licht, während die Reklametafeln an den Häusern mit den Neonscheinwerfern der Autos um die Wette strahlen. Über zu wenig Atmosphäre kann sich der GC-Street-Racer nicht beklagen, allerdings hat sich fernab davon an den verwaschenen Texturen und der ständig einbrechenden Framerate, die schon beim Vorgänger zu beklagen waren, nicht viel geändert.

ZURÜCK IN DIE WERKSTATT

Es ist wie mit einem Neuwagen: Man hat sich so sehr auf ihn gefreut, um nach weniger als den ersten hundert Kilometern festzustellen, dass die eigenen Erwartungen enttäuscht wurden. Sicherlich kann die coole Inszenierung und das *The Fast and the Furious*-Setting begeistern, aber unter der Haube hat *NfS: Carbon* wenig. Es bietet solide Rennspielkost, aber lediglich marginale Unterschiede zum Vorgänger und ist mittlerweile nur noch der Schatten einer ehemals großen Serie, deren inflationäre Neuauflagen den Spielspaß mit jedem weiteren Teil sinken lassen. Die neuen Features wie Autosculpt, Wingmen oder Driftrennen gleichen die schwächelnde Technik und vor allem den geringen Umfang von maximal 15 Stunden nicht aus. Eletronic Arts sollte über die fragwürdige Politik voreiliger Veröffentlichungen und lieblos entwickelter Sequels nachdenken, sonst fehlt nicht mehr viel und es rückt schon bald in der spielerischen Pannenstatistik im internationalen Rennspielzirkus ein paar Plätze nach oben. ■

» Die neuen Features gleichen die schwächelnde Technik und vor allem den geringen Umfang nicht aus. «

Detail-Check

Gelungener Nachfolger oder aufgewärmter Abklatsch? Wir verraten euch, welchen Renner ihr euch in die heimische Garage stellen solltet!

BILD: N-ZONE

NFS: CARBON

SPIELMODI ★★★★☆
Quick Race, Karriere, Herausforderungs-Serie, Meine Wagen, Profil-Manager

RENNTYPEN ★★★★☆
Rundkurs, Radarfalle, Sprint, Checkpoint, Drift, Verfolgungsrennen. Straßensperren sind selten.

UPGRADES ★★★★½
Wie im Vorgänger, allerdings ist jetzt individuelle Gestaltung der Tuningteile durch das neu integrierte Autosculpt-Feature möglich.

TECHNIK ★★★☆☆
Der völlig überzogene Blur-Effekt und die verwaschenen Texturen enttäuschen. Auch der Soundtrack mit 30 Tracks erreicht nicht die Klasse des Vorgängers.

GESAMTWERTUNG
★★★½☆

BILD: N-ZONE

NFS: MOST WANTED

SPIELMODI ★★★★☆
Quick Race, Karriere, Herausforderungs-Serie, Meine Wagen, Profil-Manager

RENNTYPEN ★★★★☆
Rundkurs, Drag, Runden-K.O., Radarfalle, Sprint, Mautstelle. Straßensperren sind im Spiel integriert.

UPGRADES ★★★★½
Teile (Spoiler, Felgen, Motorhauben u. a.), Leistung (Nitro, Bremsen, Fahrwerk u. a.), Optik (Armaturen, Scheibenfolien u. a.)

TECHNIK ★★★★☆
Die Grafik enttäuscht mit Kantenflimmern und verwaschenem Hintergrund. Der Soundtrack besteht aus 26 Tracks, liegt aber nur in Stereo vor.

GESAMTWERTUNG
★★★★☆

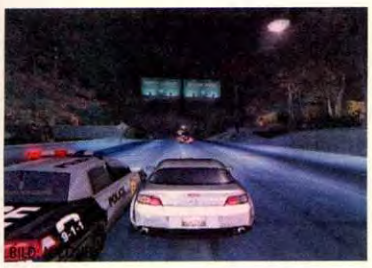


BILD:

BILD: N-ZONE

Ein Kopf-an-Kopf-Rennen, das sich die beiden Need-for-Speed-Kandidaten hier liefern. Kurz vor dem Ziel hat Most Wanted aber knapp die Nase vorn. Carbon entpuppt sich im Kern nur als müder Neuaufguss eines alten Spielkonzeptes, das um marginale Innovationen erweitert wurde.

THOMAS SCHREINER
ist ab jetzt nachtaktiv.

Auch wenn der neueste *NfS*-Ableger vieles falsch macht, kommt aufgrund der coolen Präsentation Freude auf. Besonders gelungen sind die Drift-Events und Bosskämpfe in den Canyons. Leider scheint der Cube für EA nur noch eine Nebenrolle zu spielen. Deutsche Sprachausgabe und eine Limited Edition sind leider anderen Konsolenbesitzern vorbehalten.

FABIAN SLUGA
ist enttäuscht.

Ich bin schon ziemlich enttäuscht, muss ich sagen. Nicht dass es überraschend kommt, dass der neueste *NfS*-Teil technisch auf dem GameCube schwächelt – EA ist ja mittlerweile bekannt dafür, den GameCube äußerst lieblos zu unterstützen –, aber ein wenig mehr hätte ich mir schon erwartet. Dennoch: Wer auf *Need for Speed* steht, kann Probe fahren.

NEED FOR SPEED: CARBON

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	9. November
Spieler:	1-2
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	NfS: Most Wanted

- ↗ Ultracoole Präsentation
- ↗ Neues Wingmen-Feature
- ↘ Technisch eher mau
- ↘ Geringer Umfang

WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 63% SOUND 77%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **76%**

Effektvoll inszeniertes Street-Racing mit wenig Innovationen und geringem Umfang

IN DER KISTE Mit diesen geheimnisvollen Stahlkisten beginnt Sams Abenteuer. BILD: N-ZONE

ECHTZEIT Viele Story-Sequenzen spielen sich nur als Echtzeit-Animationen ab. BILD: N-ZONE

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Zum ersten Mal verschlägt es Sam auch moralisch in düstere Gefilde.

AUTOR: MARKUS PFEFFER / THOMAS SCHREINER

Fakten

- Vierter Teil der beliebten Schleichserie
- Gut 15 Stunden Einzelspieler-Modus
- Komplexe Hintergrundgeschichte
- Moralische Überlegungen fordern neue Lösungsansätze
- Koop-Modus für zwei Spieler
- Hervorragende Sound-Kulisse in ProLogic II
- Leider keine GBA-Unterstützung mehr

90% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

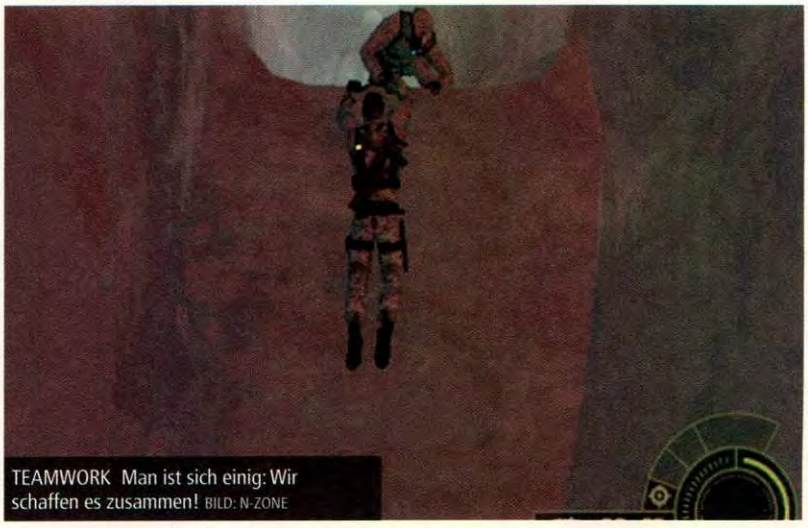
» Moralische Entscheidungen durchziehen den gesamten Spielablauf. «

Splitterzelle Sam Fisher hat es wirklich nicht leicht: Ständig bedrohen terroristische Aktivitäten die Weltordnung, und ständig bleibt es an der besten Ein-Mann-Armee der NSA hängen, diese wieder geradezurücken. Doch Sams Strategie ist diesmal eine andere als in vorherigen Einsätzen: Wie der Untertitel seines neuesten Auftrags schon anklingen lässt, agiert Fisher diesmal als Doppelagent und mischt sich erstmals selbst unter die Terroristen.

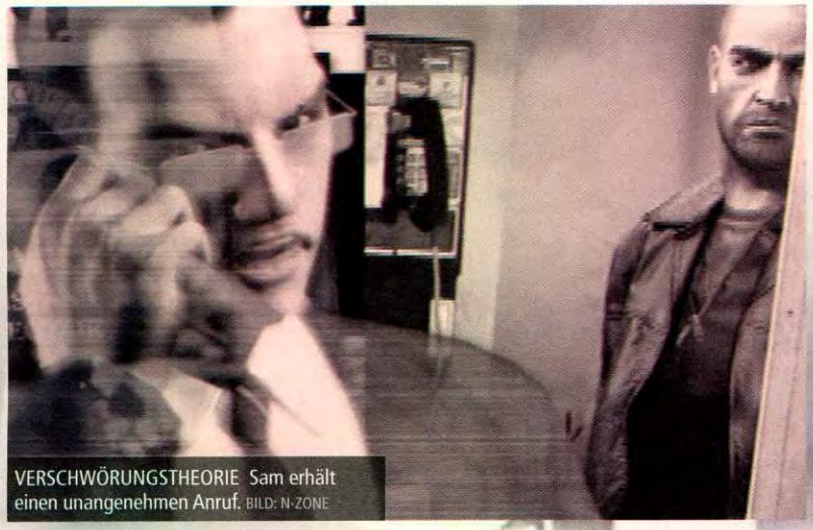
TANZ AUF DER KLINGE

Dass diese Strategie ihre Nachteile hat, liegt auf der Hand. Die John Brown Army hat es sich zum Ziel gesetzt, die amerikanische Gesellschaft grundlegend zu revolutionieren. Unter dem Deckmantel des Patriotismus nimmt sie jegliche Opfer in Kauf, um ihren Fanatismus in die Realität umzusetzen. Bekommt Sam von der JBA nun einen Auftrag, der ganz im eben genannten Sinne auch zivile Opfer fordert, offenbart sich das ganze Ausmaß seines Dilemmas. Handelt er zu häufig gegen den Willen der Terroristen, werden diese misstrauisch. Entscheidet Sam sich dagegen zu oft dafür, den Anweisungen der JBA Folge zu leisten, macht sich Misstrauen unter Sams Vorgesetzten beim Geheimdienst Third Echelon breit und er ist seinen Job los. Derartige moralische Entscheidungsfragen durchziehen den gesamten Spielablauf und bleiben missionsübergreifend bestehen. Hat die JBA beispielsweise ihr Vertrauen in Sam bei einer Mission fast verloren, solltet ihr in der nächsten unbedingt darauf achten, diesen Vertrauensverlust wieder wettzumachen. Dabei ist die Handlungsfreiheit mitunter stark eingeschränkt. Stichwort Dilemma: Je nach Vertrauens-

IN DER HITZE DER NACHT Die Wärmebildkamera ist auch wieder mit dabei. BILD: N-ZONE



TEAMWORK Man ist sich einig: Wir schaffen es zusammen! BILD: N-ZONE



VERSCHWÖRUNGSTHEORIE Sam erhält einen unangenehmen Anruf. BILD: N-ZONE

ICH LAUFE AMOK! Wer einfach drauflosballert, bekommt früher oder später Probleme. BILD: N-ZONE

basis kann es vorkommen, dass manche Lösungsansätze moralisch einfach nicht zu rechtfertigen sind.

RÜCKKEHR DES CHAMÄLEONS

Neben derlei offensichtlichen Neuerungen bei Spielprinzip und -thematik bleibt sonst vieles beim Alten. Sams Leitmotiv ist und bleibt nun mal die verdeckte Operation – wilde Ballereien sind auch im vierten Teil der Schleichserie ein Tabuthema. Nein, Sam Fisher mimt vielmehr das menschliche Chamäleon und konzentriert sich weiterhin ganz darauf, seine Feinde still und leise zu eliminieren, oder – noch besser – einfach ganz zu umgehen. Hierzu finden sich die altbekannten Umgebungssensoren wieder ein, die den Spieler permanent darüber auf dem Laufenden halten, wie viel Lärm Fisher gerade verursacht und wie gut er zu sehen ist. Wer seine Umgebungsverhältnisse geschickt ausnutzt und Gegner im Zweifel auch mit einem lauten Pfiff aus der Reserve lockt, hat gute Chancen auf einen erfolgreichen Missionsabschluss.

Wer meint, mit ein paar gut platzierten Schüssen sei das Ziel ebenso leicht erreicht, provoziert meist nur den Missionsabbruch durch frühzeitiges Ableben.

Auch wenn Spielprinzip und Steuerung im Großen und Ganzen dem gewohnten *Splinter Cell*-Stil treu bleiben, ließen es sich die Entwickler auch diesmal nicht nehmen, das Spiel mit einigen neuen Details auszustatten. Dazu gehören zum Beispiel gelegentliche Koop-Missionen, bei denen man kurzfristig auf die Hilfe eines zweiten, computergesteuerten Agenten zurückgreift. Neben diversen neuen Waffen und Interaktionsmöglichkeiten mit den Umgebungen dürften *Splinter Cell*-Fans noch weitere kleine Detail-Änderungen bzw. -Erweiterungen auffallen: Neue minispielartige Exkurse beim Knacken von Türen oder Hacken fremder Computer gehören ebenso dazu wie die Möglichkeit, Sam beim Zielen wahlweise über die linke oder die rechte Schulter zu schauen. Gerade langjährigen Anhängern der Serie demonstriert Ubisoft damit erneut seine Detailversessenheit und die Zielsetzung, *Splinter Cell* mit jeder Ausgabe ein Stück besser zu machen.

Wie beim Vorgänger gibt es übrigens auch wieder einen Koop-Modus, der auf dem GameCube immerhin eine kleine Entschädigung für die fehlenden Online-Features bietet. Mit vier Missionen, die im vertikalen Splitscreen bestritten werden, ist dieser zwar nicht unbedingt ein Meilenstein, recht spannend sind die Zweispieler-Einsätze aber allemal. Und damit trotz aller Kooperation auch etwas Konkurrenzkampf verwirklicht werden kann, werden zu jeder Mission Erfolgsstatistiken festgehalten.

IMMER DIE KONTROLLE BEHALTEN

Diese Vielseitigkeit hat freilich auch ihren Preis. Der GameCube-Controller, ohnehin schon mit weniger Tasten als die Konkurrenzprodukte gestraft, fordert erneut einiges an Eingewöhnungszeit. Ist die erst mal überwunden, gehen die über ein Dutzend regelmäßig benötigten Tastenkombinationen in Fleisch und Blut

über. Genre-Neulinge sollten sich aber erst einmal auf ein paar Übungsrunden einlassen. Etwas problematisch ist überdies die Kamera-Steuerung. Da sie für das normale Spiel und das Zielen nicht separat eingestellt werden kann, kommt es oft vor, dass nur einer der beiden Modi wirklich flüssig von der Hand geht. Aber auch hier gilt: Mit ein bisschen Übung behält man immer den Überblick über Sams vielfältige Aktionen und Kraxeleien. Zumal auch *Splinter Cell: Double Agent* das etablierte Kontext-Menü beibehält, in dem man per A-Knopf und Control Stick verschiedene Interaktionsmöglichkeiten in Ruhe auswählen kann.

Nicht so recht gewöhnen kann man sich indes an die grafische Gestaltung des Titels. Auch wenn Pessimisten anführen könnten, man dürfe froh sein, dass der Titel überhaupt noch für den Cube erscheint, hätten dem Spiel einige schärfere Texturen und eine allgemein weniger „matschige" Grafik durchaus gut getan. Immerhin: Das Leveldesign ist dank vieler liebevoller Details wie authentischer Kunstwerke von Raffaello Sanzio oder Leonardo da Vinci an den Wänden auf gewohnt hohem Niveau. Ebenso wissen die Verhaltensweisen der Gegner zu gefallen: Während die meisten ordnungsgemäß ihrem Tagesgeschäft nachgehen, stößt man immer auch auf solche, die die Zeit für ein Schwätzchen nutzen oder gelangweilt in die Gegend stieren.

Aber auch wenn sich die allgemeine Qualität der Grafik seit dem Vorgänger *Chaos Theory* nicht verändert hat, so sind dessen nervtötende Ruckler doch fast vollkommen verschwunden, und *Splinter Cell: Double Agent* spielt sich somit deutlich flüssiger und angenehmer als Sams letztjährige Mission.

Nicht zur Diskussion steht hingegen der Soundtrack: Hier haben sich die Klangdesigner wieder einmal selbst übertroffen und setzen euch – je nach Situation – mit aufpeitschender Musik oder enervierender Stille unter Druck. Ordentliche Soundeffekte, professionelle Sprecher (teilweise in den Sprachen der jeweiligen Schauplätze) und ProLogic-II-Unterstützung vervollkommnen den guten Hör-Eindruck und bilden gemeinsam das i-Tüpfelchen eines gelungenen *Splinter Cell*-Abenteuers. ■

Detail-Check

Unser Direktvergleich zeigt es: Double Agent bietet große Innovationen sowie kleine Neuerungen und bleibt der Serien-Tradition weiterhin treu.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

GAMEPLAY ★★★★★

Stealth-Eigenschaften: Erneut spielt neben der Helligkeit auch Sams Lautstärke eine Rolle. Die Werte werden noch sensibler und genauer gemessen als in den Vorgängern. Sich zu verstecken bleibt das Hauptelement des Spiels.

Special Moves: Koop-Aktionen werden erstmals auch im normalen Spielablauf benötigt, die entsprechenden Szenen sind aber meist nur von kurzer Dauer. Ansonsten gibt es aber leider keine drastischen Neuerungen.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Dank vieler aufwendiger Details gewohnt glaubhaft und ansehnlich. Die Lösungsansätze sind aufgrund moralischer Zwickmühlen dynamischer denn je.

Orientierungshilfen: Eine umfangreiche, aber komplizierte 3D-Karte. Keine Verbindung zum Game Boy Advance mehr möglich.

Spielzeit: Ca. 12-15 Stunden

Koop-Modus: 4 Missionen für zwei Spieler

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Obwohl gut gestaltet, sieht das Spiel doch wenig berauschend aus. Die verwaschenen Texturen mindern aber kaum den Spielspaß und die Anzahl der Ruckler ist merklich zurückgegangen.

Sound: Erneut ein toller Soundtrack mit aufputschender Musik und toller Synchro. Leider widerspricht diese mitunter den Bildschirmtexten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

GAMEPLAY ★★★★★

Stealth-Eigenschaften: Neben dem bekannten Spiel mit Licht und Schatten muss der Spieler auch auf die Geräuschkulisse achten: Agiert er lauter als die Umgebung, werden die Gegner stutzig und machen sich auf die Suche nach ihm.

Special Moves: Neu ist, Gegner über Brüstungen zu zerren, ihnen aus hängender Position heraus das Genick zu brechen oder sie zu erwürgen. In engen Gängen macht Sam Spagatsprünge in die Höhe und lockt Gegner mit Pfiffen an.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Gut gelungen. Nicht nur die unterschiedlichen Settings sorgen für Abwechslung, auch die teils verschiedenen Lösungswege motivieren, auch unterschiedliche Ansätze zu probieren.

Orientierungshilfen: 3D-Karte mit Anzeige der Missionsziele. Ein angeschlossener Game Boy Advance kann als Radar verwendet werden.

Spielzeit: Ca. 12-15 Stunden

Koop-Modus: 4 Missionen für zwei Spieler

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Umgebungen und die Figuren sehen sehr gut aus. Zudem bewegen sich die Protagonisten sehr flüssig und glaubwürdig. Ab und an sind Ruckler zu bemängeln.

Sound: Die deutsche Synchronisation ist fantastisch gelungen, Soundeffekte und Musik wissen ebenfalls zu begeistern.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Während das Grundprinzip identisch bleibt, bietet Splinter Cell: Double Agent dank kleiner und großer Änderungen weiterhin genügend Neues, um Fans der Serie und Neulinge gleichermaßen zu motivieren.

MARKUS PFEFFER
ist ein Nachtschattengewächs.

Moralische Bedenken gingen in den bisherigen Aufträgen Fishers meist unter. Durch sie gewinnt die Serie eine neue menschliche Komponente hinzu. Über die nicht ganz ideale Grafik kann man dank hochwertigem Gameplay noch einmal wohlwollend hinwegsehen. Mein persönliches Highlight ist und bleibt aber die fantastische Klangkulisse von *Double Agent*.

CHRISTOPH KRAUS
ist zu viel zu hektisch.

Splinter Cell ist und bleibt nicht jedermanns Geschmack. Denn so viel steht fest: Ungeduldige Menschen wie ich haben in Herrn Fishers Job nichts verloren. Man muss halt auch mal eine Weile untätig in der Gegend rumstehen und auf seine Chance warten. Wer dieses Schleich-Gameplay mag, wird allerdings in gewohntem Maße begeistert sein.

SPLINTER CELL: D.A.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. Oktober 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Splinter Cell: Chaos Theory

- Umfangreiche, vielfältig lösbare Missionen
- Neue moralische Komponente
- Fantastischer Soundtrack
- Grafisch leider nicht auf der Höhe der Zeit

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 78% SOUND 90%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **90%**

Die Grafik mag suboptimal sein, in jeder anderen Hinsicht ist SCDA das Highlight der Serie.

» Mit etwas mehr Feintuning und abwechslungsreicheren Aufgaben wäre mehr drin gewesen. «

MATSCHSPRINGEN Hier dürft ihr nicht in den Schlamm fallen. BILD: N-ZONE

COOL Wenn ihr die Sonnenbrille aufsetzt, habt ihr die Lizenz zum Milchspritzen. BILD: N-ZONE

SMALLTALK Von den anderen Tieren erhaltet ihr Tipps und Aufträge. BILD: N-ZONE

Der tierisch verrückte Bauernhof

Wenn Tiere mal ganz unter sich sind …

AUTOR: SEBASTIAN ESSNER / THOMAS SCHREINER

Wollt ihr wissen, was Tiere machen, wenn der Bauer außer Haus ist? Mit *Der tierisch verrückte Bauernhof* könnt ihr es herausfinden. In der Versoftung des gleichnamigen Kinofilms schlüpft ihr in die Rolle der Kuh Archie, die auf einem Bauernhof ankommt und mit den dort ansässigen Tieren Kontakte knüpft, um Aufträge von ihnen zu erhalten. Diese bestehen meist darin, Dinge wie diverse Nahrungsmittel und Pflanzen aufzusammeln. Dabei wird so wenig Abwechslung geboten, dass das Spiel recht schnell eintönig wirkt. Außerdem sind die Dialoge nur teilweise mit deutscher Sprachausgabe unterlegt, die übrigen Stellen müssen mit Untertiteln auskommen – schade eigentlich.

JÄGER UND SAMMLER

Positiv fällt dagegen auf, dass das gesamte Gebiet in *Der tierisch verrückte Bauernhof* frei erforschbar ist. Zunächst steht euch aber nur das Gelände des Bauernhofs selbst – inklusive der Scheune – zur Verfügung. Doch wenn ihr nach und nach alle 26 Aufgaben meistert, bekommt ihr immer mehr Schlüssel, mit deren Hilfe ihr die Tore zu den restlichen zehn Bereichen öffnen könnt. Außerdem erhaltet ihr dann auch ein Fahrrad zur schnelleren Fortbewegung. Hier fällt allerdings die insgesamt unpräzise Steuerung besonders ins Gewicht und macht gerade das Umdrehen auf dem Weg zur Qual. Des Weiteren könnt ihr noch viele Sachen wie etwa 64 Zettel mit Tipps zum Spiel oder 16 leckere Kochrezepte aufspüren und sogar Milch verspritzen. Dazu müsst ihr aber erst in den Besitz einer Sonnenbrille gelangen und diese dann aufsetzen. Das sieht einerseits witzig aus, wird aber später auch für die Erledigung verschiedener Aufgaben benötigt. Einmal müsst ihr beispielsweise sechs verschiedene Tiere des Bauernhofs mit Milch bespritzen, um an einen Schlüssel zu gelangen. Optisch wird herkömmliche 3D-Comicgrafik ohne Höhepunkte geboten – immerhin läuft diese flüssig. Zu hören gibt es Country-Musik in der Endlosschleife. Fans des Films können sich das Spiel ruhig mal ansehen, der Rest greift wohl besser zu *Animal Crossing*. ■

SEBASTIAN ESSNER
treibt gerne die Kuh durchs Dorf.

Trotz der im Test erwähnten Mängel hat mir das Spiel gut gefallen. Es spielt sich stets flüssig, der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch, es gibt eine Menge zu entdecken und das Ganze ist humorvoll präsentiert. Besonders den Anblick von Archie mit Sonnenbrille kriegt man so schnell nicht mehr aus der Birne. Mit etwas mehr Feintuning und abwechslungsreicheren Aufträgen wäre hier durchaus mehr drin gewesen.

DER TIERISCH VERRÜCKTE BAUERNHOF

Genre:	Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Halfbrick Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Animal Crossing

- Frei erforschbares Gelände
- Sympathische Charaktere
- Unpräzise Steuerung
- Nur teilweise Sprachausgabe

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
62%	59%	59%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	68%

Für Fans des Films interessant, die anderen greifen zu den besseren Genre-Kollegen.

Fakten

- Versoftung des gleichnamigen Films
- 3D-Comicgrafik
- Country-Sound
- Frei erforschbares Gelände und viele Gegenstände zum Sammeln
- 26 Aufgaben

Fakten

- Werdet selbst zum Pokémon und rettet eure Freunde
- Ungewöhnliches, rundenbasiertes Kampfsystem
- Umfangreiche Datentausch-Optionen, per Passwort auch über große Distanzen
- Kann auch mit Team Rot für den Game Boy verbunden werden

SIE HABEN POST! In eurem Briefkasten findet ihr Tag für Tag neue Jobangebote und Mitteilungen. BILD: N-ZONE

OBERWELT An zahlreichen Orten könnt ihr auf die Suche nach Pokémon in Not gehen. BILD: N-ZONE

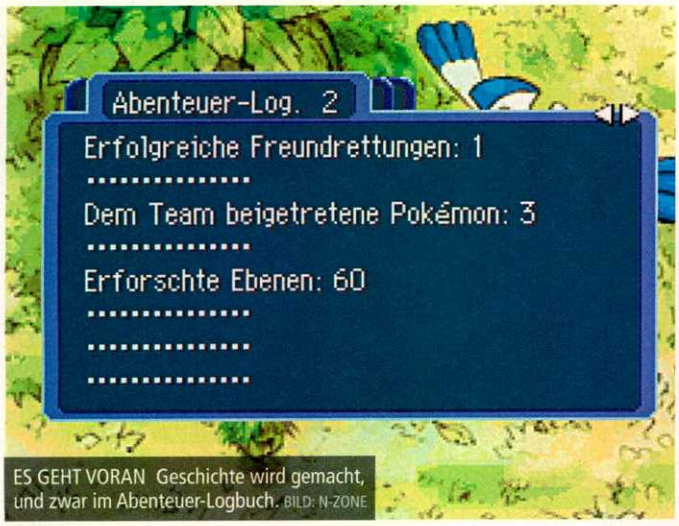
ÜBERBLICK Schiebt ihr die Karte auf den oberen Bildschirm, habt ihr unten besseren Überblick. BILD: N-ZONE

Pokémon Mystery Dungeon Team Blau

Eines Morgens findet ihr euch in eurem Bett in ein Pokémon verwandelt – was nun?

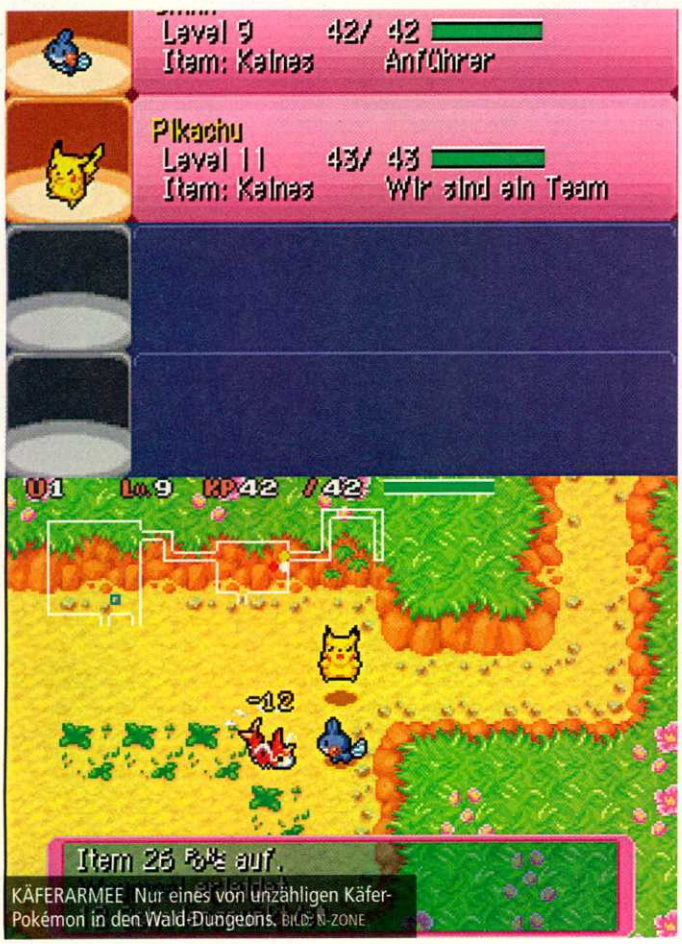
AUTOR: MARKUS PFEFFER / CHRISTOPH KRAUS

Seitdem Chunsoft vor über 20 Jahren aus dem damaligen PC-Vertrieb Enix hervorgegangen ist, hat der japanische Entwickler sich fast ausschließlich durch die *Mystery Dungeon*-Serie einen Namen gemacht. In Japan hat die ungewöhnliche Rollenspiel-Serie bereits seit langem eine treue Fan-Gemeinde, sodass man – ganz ähnlich Hudsons *Bomberman*-Strategie – niemals müde wird, jede neue Konsole mit einem Ableger der fröhlichen Verlies-Erkundung zu versehen. Ein Grund, warum die Serie trotz weniger markanter Änderungen über so lange Zeit erfolgreich blieb, dürfte vor allem ihre ungewöhnliche Art der Charakter-Vereinnahmung sein: Die meisten *Mystery Dungeon*-Episoden schicken statt Chunsofts eigenem Helden Siren lieber populäre Figuren aus aktuellen Rollenspielen ins Rennen. Und nach Torneko aus *Dragon Quest* oder einem Chocobo aus Squares *Final Fantasy*-Serie ist nun eben die Welt der Pokémon Grundlage für die aktuellste Ausgabe der Serie. Und dank weltweiter Fangemeinde gleichzeitig das Sprungbrett zum internationalen Erfolg: *Pokémon Mystery Dungeon* ist nämlich der erste Ableger der Verlies-Erforschungs-Serie, der seinen Weg auch auf den europäischen Markt findet.



ES GEHT VORAN Geschichte wird gemacht, und zwar im Abenteuer-Logbuch. BILD: N-ZONE

KONSUMTERROR Auch im Pokémon-Dorf zählt letztlich nur harte Währung. BILD: N-ZONE



KÄFERARMEE Nur eines von unzähligen Käfer-Pokémon in den Wald-Dungeons. BILD: N-ZONE

» Paradox: Ein kurzweiliges Rollenspiel für zwischendurch «

TRAUTES HEIM Eure Wohnung ist passend zur Elementklasse gestaltet. BILD: N-ZONE

DIE VERWANDLUNG

Fühlt ihr euch im Dunkeln einsam? Ist das Glas halb leer oder halb voll? Man kann ob der Fragen zu Spielbeginn schon ein wenig ins Stirnrunzeln kommen, aber sie haben ihren Sinn. Ihr seid in ein Pokémon verwandelt worden – der ungewöhnliche Persönlichkeitstest bestimmt, ob ihr zum Beispiel ein heldenhaftes Machollo, ein energiegeladenes Glumanda oder doch eher ein zurückhaltendes, aber niedliches Hydropi werdet. So werden ihr also in ein Taschenmonster transformiert, und könnt erstmals seit Erfindung der *Pokémon*-Serie mit euren Mit-Monstern sprechen. In der Pokémon-Stadt gibt es keine Trainer und keine Arenaleiter – wohl aber Bedrohungen von außen. Wilde Pokémon machen die Umgebung unsicher, und ihr trefft zusammen mit einem Partner-Pokémon den Entschluss, aus der Not eine Tugend zu machen: Das Retter-Team ist gegründet!

Im Stil von Spielen wie *Final Fantasy Tactics Advance* verläuft das Spiel komplett missionsbasiert. Das bedeutet, ihr müsst ausgeschriebene Rettungsmissionen annehmen und erfüllen – meist beinhalten sie die Rettung eines Pokémon oder die Suche nach einem bestimmten Gegenstand. Habt ihr eure Aufgabe erfüllt, wird euer Team stärker und gewinnt Erfahrungspunkte, Items und Geld hinzu. Dann könnt ihr euch wieder neuen Auf-

GEWINNSPIEL

Der offizielle Spieleberater

Gewinnt das ultimative Lösungsbuch zum Rollenspiel-Doppel!

Pokémon Mystery Dungeon ist randvoll mit Geheimnissen. Massenhaft Pokémon wollen in zahllosen Missionen entweder bekämpft oder gerettet werden – da verliert man schnell den Überblick. Mit dem offiziellen Spieleberater, dessen deutsche Version wie üblich über Future-Press erscheint, habt ihr Zugriff auf umfangreiche Listen, Tabellen, Statistiken und Lösungswege, die euch euer Abenteuer erleichtern. Das über 230 Seiten starke Buch (ISBN 3-937336-82-6) geht auf beide Versionen des Spiels gleichermaßen ein und ist ab dem 10. November für ca. 17 Euro im Fach- und Buchhandel erhältlich.

BILD: FUTUREPRESS

In Zusammenarbeit mit FuturePress verlosen wir nun fünf Exemplare des Dungeon-Reiseführers. Ihr müsst uns dazu nur folgende Frage beantworten:

Wie heißt das Wasser-Pokémon, das auf den meisten unserer Screenshots zu sehen ist?

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „30". Einsendeschluss ist der 5. Dezember 2006.

WIR SCHAFFEN ES ZUSAMMEN Dank freundlicher Hilfe geht es bald weiter im Abenteuer. BILD: N-ZONE

HARTNÄCKIG Pikachu ist sich sicher: Beim nächsten Mal klappts! BILD: N-ZONE

gaben stellen und so nach und nach auch die eigentliche Handlung vorantreiben. Immerhin gilt es, das Geheimnis einer mysteriösen Verwandlung aufzuklären.

EIN PARADOXES MINI-ROLLENSPIEL

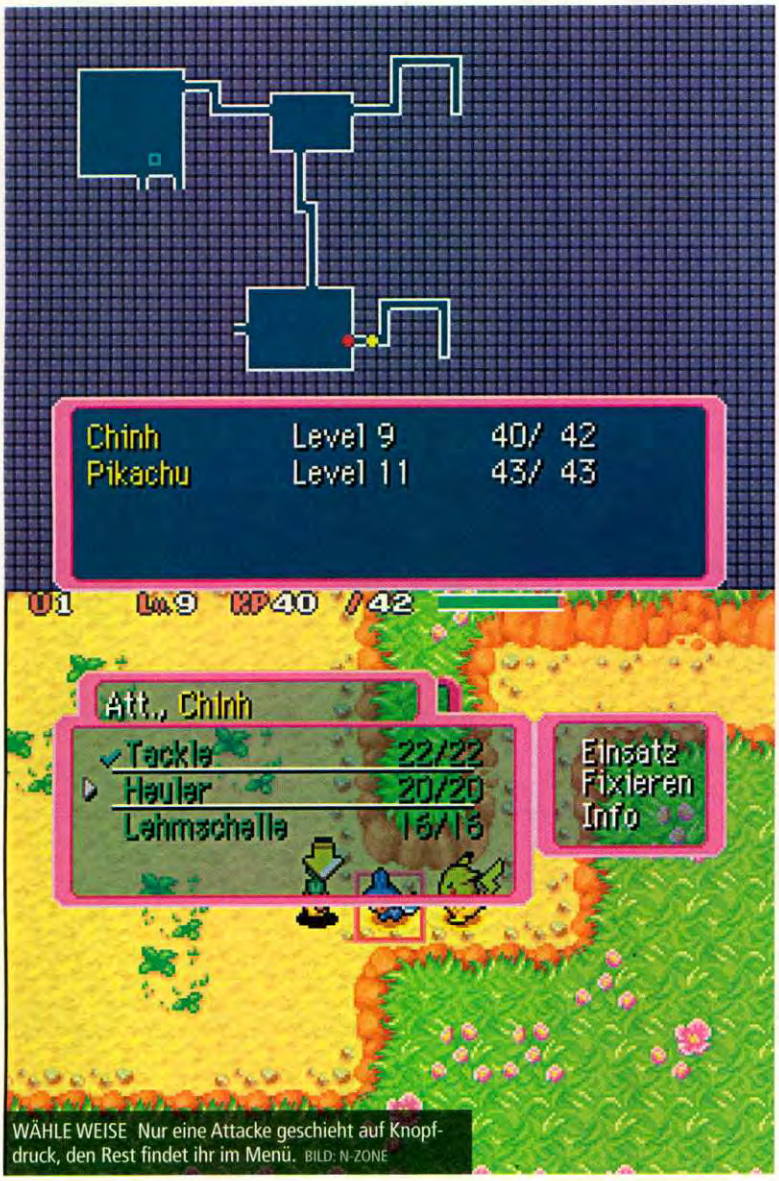
Das eigentliche Spielprinzip innerhalb dieses Rahmens ist eine relativ ungewöhnliche Umsetzung des alten, rundenbasierten Rollenspiel-Systems. Im Unterschied zu den meisten anderen RPGs ist allerdings jede kleine Handlung darin eingebunden. Bleibt man stehen, passiert nichts. Macht man einen Schritt (genau wie bei den echten *Pokémon*-Editionen sind keine freien Bewegungen möglich), dann macht auch der Gegner einen Schritt. Trifft man sich schließlich, wird Runde um Runde gekämpft. Bei kleineren Gegnern reichen einfache Tastenkombinationen für Standard-Attacken, später kommt man aber auch hier nicht mehr über die wohlüberlegte Attacken-Wahl per Menü herum. Und da man neben den üblichen Parametern wie Kraft- und Angriffspunkten nun auch noch auf den Hunger seiner Pokémon, die Attacken der KI-Partner und Ähnliches achten muss, erweist sich das recht simple Spielprinzip schnell als Herausforderung.

Vergleichbar mit den normalen *Pokémon*-Editionen ist das Spiel aber dennoch nicht: Wie bei *Mystery Dungeon* seit der ersten Ausgabe üblich, werden die Dungeons in jedem Durchgang neu ausgelegt – es gibt neue Items, und Gänge, Räume und Ausgänge sind anders verteilt. Das macht das Design gleichzeitig aber auch enorm langweilig, schließlich bekommt man immer nur dieselben rechteckigen Räume und passende Verbindungsgänge zu sehen. Wer auf Abwechslung und Langzeitmotivation Wert legt, kann sich also auf eine gewisse Enttäuschung vorbereiten. Auf der anderen Seite ermöglicht das Design ein gerade für Handheld-Fans interessantes Paradoxon: Nämlich ein besonders kurzweiliges Rollenspiel, das immer für ein schnelles Spiel zwischendurch gut ist. Für die meisten Dungeons braucht man nur einen Bruchteil der Zeit, die in anderen RPGs üblich ist, sodass es immer reizvoll ist, zwischendurch ein oder zwei verirrte Pokémon aus den Tiefen der Verliese zu retten.

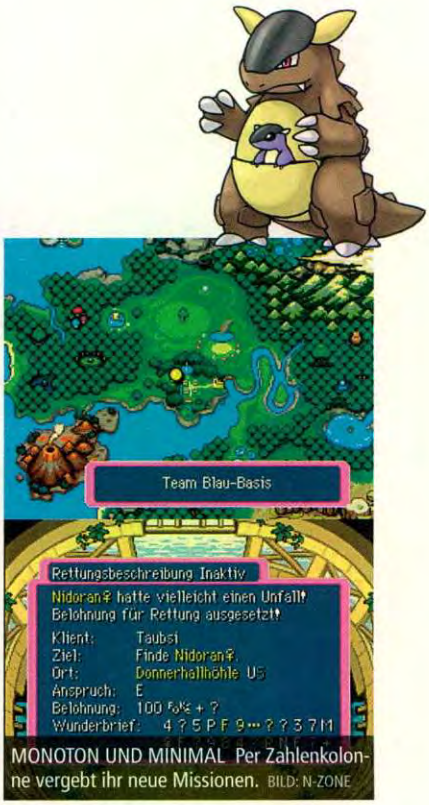
ICH BIN ICH UND WIR SIND WIR

Es ist allerdings erstaunlich, dass ein Spiel, das so offensichtlich auf Team-Arbeit ausgelegt ist, keinerlei Multiplayer-Modus unterstützt. Lasst euch von den vielfältigen Verbindungsmöglichkeiten der beiden Spiel-Versionen untereinander nicht verwirren: Es gibt keine Möglichkeit, mit einem Freund zusammen zu spielen oder gegen dessen Rettungsteam anzutreten. So bleibt man auf seinen Erkundungstouren auf die mitunter etwas simpel gestrickte künstliche Intelligenz seiner Pokémon-Partner angewiesen.

Die Datentausch-Optionen sind aber nichtsdestotrotz reizvoll. Werdet ihr in einem Dungeon besiegt, könnt ihr einen Hilferuf an einen anderen Spieler aussenden. Nimmt dieser ihn an, muss er sich in den betreffenden Dungeon begeben, euch finden und wiederbeleben. Dank



WÄHLE WEISE Nur eine Attacke geschieht auf Knopfdruck, den Rest findet ihr im Menü. BILD: N-ZONE



MONOTON UND MINIMAL Per Zahlenkolonne vergebt ihr neue Missionen. BILD: N-ZONE

eures Freundes könnt ihr nun von dort aus weiterspielen – ohne ihn hättet ihr den Dungeon neu beginnen müssen. Besonders vielfältig sind die verschiedenen Möglichkeiten, eine solche Notruf-Aktion zu starten. Mit einem anderen DS-Spiel kommuniziert ihr kabellos; soll die Hilfe aus einem GBA-Spiel kommen, steckt ihr einfach beide Spiele zusammen in den DS. Dritte Alternative ist ein Passwort-System, mit dem Ihr auch weit entfernten Freunden per Telefon oder Email helfen könnt. Zusätzlich zu den Rettungsaktionen könnt Ihr die Connectivity auch noch zum Austausch von Items benutzen, per Contact Mode neue Dungeons freischalten. Missionen, die in Eurem Spiel auftauchen, können obendrein per Passwort auch in jedem anderen Exemplar des Spiels freigeschaltet werden.

EIN TECHNISCHER FEHLSCHLAG?

Optisch und akustisch hat Pokémon Mystery Dungeon allerdings nur wenig zu melden. Das Spiel ist eindeutig mit der schwächeren Plattform – dem Game Boy – im Hinterkopf konzipiert worden, und so zeigt sich auf dem DS eine für Nintendo-Verhältnisse auffällig rückständige Grafik. Fehlerfrei und hübsch gestaltet – aber technisch eben alles andere als zeitgemäß. Immerhin verschwindet die Karte (wenn man es wünscht) auf den oberen Bildschirm, und stört den Blick aufs Spiel nicht. Für alle Stylus-Fans gibt's auch noch die obligatorische Touchscreen-Steuerung, die in Sachen Effizienz und Komfort aber nicht mit der traditionellen Methode mithalten kann.

Wer darüber und über die relativ geringe Abwechslung im Spielablauf hinwegsehen kann, den erwartet ein unterhaltsames und simples Rollenspiel, das vor allem für das Spielen „so zwischendurch" gut geeignet ist. Klar im Vorteil ist zudem, wessen Freunde ebenfalls eine Version von *Pokémon Mystery Dungeon* spielen – die Rettung mag zwar etwas umständlich sein, bringt aber auch ein interessantes, neues Element ins Spiel. ■

MARKUS PFEFFER
sucht in Höhlen nach Käfern.

Abwechslung muss sein – aber der Gedanke, ein „anderes Pokémon-RPG" vor mir zu haben, ist schon etwas irritierend. Und tatsächlich wirkt die ganze Pokémon-Thematik recht aufgesetzt. Ein recht solides Spielchen für zwischendurch ist *Mystery Dungeon* aber allemal.

CHRISTOPH KRAUS
ist nicht mehr zu retten.

Ich bin ja immer offen für kurzfristige Spielerlebnisse, die mich nicht (wie z. B. *Diamond* und *Pearl*) stundenlang vor das Handheld zwingen. Dafür ist *Mystery Dungeon* durchaus geeignet – aber um es öfters zu spielen, dürften sich die Dungeons auf Dauer als zu langweilig erweisen.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: TEAM BLAU

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	10. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Pokémon M.D.: Team Rot

- Ideal für ein schnelles Spiel zwischendurch
- Freundrettung ist tatsächlich sehr nützlich!
- Wenig abwechslungsreiche Missionen
- Grafisch weit entfernt vom Standard

WERTUNG STEUERUNG 59% GRAFIK 77% SOUND 77%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **74%**

Ein ungewöhnliches Rollenspiel, das nicht jeden Pokémon-Fan zufriedenstellen wird.

Fakten

- Leicht veränderte Umsetzung der WM-Version
- Vereins- und Nationalmannschaften wählbar
- Manager-Modus
- Taktik-Anweisungen per Stylus

VIDEO AUF DVD

FIFA 07

Auch für den DS erscheint wieder das alljährliche FIFA-Update.

SCHNELL! Taktik-Anweisungen an die Spieler per Touchscreen arten oft in Hektik aus. BILD: N-ZONE

Wie bei der GB-Version habt ihr es hier mit einer leicht veränderten Umsetzung des vor knapp einem halben Jahr getesteten *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* zu tun. Das bedeutet leider, dass *FIFA 07* genau dieselben Schwächen wie in der WM-Version aufweist: Mäßige Grafik, nerviger englischer Kommentar und eine zähe, hakelige Steuerung. Schlimmer ist aber, dass auf dem DS die Kräfteverhältnisse der Teams nicht mehr stimmen. So bereitet es keine Probleme, mit einem Zwergenverein gegen ein etabliertes Team zu gewinnen. Außerdem ist die Ahndung der Fouls häufig nicht nachvollziehbar und die Eingabe von taktischen Anweisungen per Stylus nicht frei von Hektik. Da nützt es nichts, dass man neben Nationalteams auch aus Vereinsmannschaften wählen kann und ein recht gelungener Manager-Modus zur Verfügung steht. Die Fußball-Fans unter den DS-Besitzern müssen wohl noch auf eine gelungene Versoftung ihres Lieblingssports warten, aber die DS-Version von *Pro Evo Soccer 6* kommt ja schon im November. **(se/ts)**

TEST
FIFA 07

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	28. September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.fifa07.ea.com
Alternativen:	FIFA Fußball-WM 2006

WERTUNG — Steuerung 60% — Grafik 62% — Sound 59%

MULTIPLAYER **59%** — SINGLEPLAYER **57%**

Enttäuschende Fortsetzung der FIFA-Serie mit alten Schwächen und neuen Mängeln

Fakten

- Klassisches Arcade-Spielprinzip
- Aktionen auf dem unteren Screen beeinflussen die Spielwelt auf dem oberen.
- Technisch ziemlich lieblos umgesetzt

Dig Dug: Digging Strike

Der kleine Spielhallenheld erobert erstmals die Erdoberfläche!

SYNERGIE-EFFEKT Unten muss gebuddelt werden, damit oben was kaputtgeht. BILD: N-ZONE

Und wieder bekommt ein alter Spielhallen-Klassiker die DS-Schönheitskur. Dabei darf der kleine Schaufler erstmals an die Oberfläche: Aus der Vogelperspektive steuert man ihn über eine Insel und betritt von deren Oberfläche aus Spalten in der Erde. Hier wechselt das Spiel zum klassischen *Dig Dug*-Gameplay, wie man es von den Vorgängern her kennt, und ihr müsst fleißig Dreck wegschippen. Nach und nach entfernt ihr so die Stahlstreben, die die Insel zusammenhalten – bis diese völlig auseinanderbricht. Endgegner besiegt man mit dieser Methode ebenfalls, nämlich indem man ihnen buchstäblich den Boden unter den Füßen wegzieht!

Ansonsten gibt sich das Spiel leider recht oberflächlich. Die Umsetzung und Erweiterung des Original-*Dig Dug* ist zwar ganz unterhaltsam, die primitive Grafik und die unprofessionelle Präsentation schmälern den Eindruck aber beträchtlich. Die lediglich englische Lokalisierung verschreckt den Spieler zudem mit gänzlich unübersetzten Stellen und bemerkenswert hässlicher Schriftart. **(mp/ts)**

TEST
DIG DUG: D.S.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Namco
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	23. August 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.atari.de
Alternativen:	Frogger: Helmet Chaos

WERTUNG — Steuerung 81% — Grafik 65% — Sound 67%

MULTIPLAYER **78%** — SINGLEPLAYER **72%**

Ganz passabler Arcade-Nachfolger, aber ohne besonderen Reiz

Sudoku Master

Nintendo geht auf der Sudoku-Welle baden.

Während *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* zeigt, wie man auf dem Nintendo DS effektive Eingabemöglichkeiten erhält und gleichzeitig den Überblick bewahrt, macht *Sudoku Master* hier ein paar Schritte zurück. Links sieht man das Rätsel, rechts wählt man die gewünschte Zahl per Tastatur oder Schrifterkennung. Der obere Screen wird nicht benutzt, hier kann man sich nur Rätsel ein zweites Mal ansehen. Dazu kommt, dass *Sudoku Master* keine Hilfen für Anfänger bietet. So fehlt z. B. die Möglichkeit zur Fehlerkontrolle, ein Vorteil digitaler *Sudoku*-Umsetzungen. Zum anderen darf man pro Kästchen nur vier Hilfsziffern eintragen, was sich für Gelegenheitsspieler als fast unüberwindbares Hindernis herausstellen kann. Auch wenn die 400 Rätsel ihren Reiz haben mögen, *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* ist die bessere Alternative. **(mp/ts)**

ZAHLENSPIEL Per Schrifterkennung gebt ihr die Ziffern ein. BILD: N-ZONE

TEST
SUDOKU MASTER

Genre:	Puzzle
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft / Nikoli
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. Oktober 2006
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas ...

WERTUNG STEUERUNG 62% GRAFIK 45% SOUND 45%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **55%**

Das Geld besser in Gehirn-Jogging oder ein paar Sudoku-Bücher investieren!

LEGO SW II: Die klass. Trilogie

Irgendwo da draußen liegt der Spielspaß ...

Auch in der Version für den Nintendo DS spielt ihr die Ereignisse der letzten drei *Star Wars*-Teile mit LEGO-Figuren nach. Die Grafik dieser Weltraum-Action ist allerdings recht detailarm und der Touchscreen wird nur zum Figurenwechsel und der Änderung der Outfits verwendet. Zudem ist die KI der Gegner oft nicht vorhanden. Schlecht ist leider auch die deutsche Übersetzung ausgefallen. Größter Kritikpunkt ist aber die Kamera, die euch verwirrt und die – zusammen mit der trägen Steuerung – manche Sprungpassagen zur Qual werden lässt. Da nutzen auch die Zwischensequenzen in Spielgrafik, der gelungene Original-Soundtrack und die beiden Multiplayer-Modi wenig (Letztere konnten wir noch nicht testen). Fazit: Wenn ihr unterwegs *LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie* spielen wollt, solltet ihr zur Game-Boy-Variante greifen. **(se/ts)**

UNTERSTÜTZUNG Hier steht euch R2D2 tatkräftig zur Seite. BILD: N-ZONE

TEST
LEGO STAR WARS II

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	12. September 2006
Spieler:	1-4
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Fluch der Karibik 2

WERTUNG STEUERUNG 49% GRAFIK 40% SOUND 70%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **48%**

Schlampig programmiertes DS-Spiel mit detailarmer Grafik und Gameplay-Mängeln

Arielle die Meerjungfrau ...

Kleine Wassernixe vor großen Aufgaben

In *Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter Wasser* erforscht ihr in der Rolle von Arielle eine Unterwasserwelt und meistert Minispiele, um den Bewohnern des Regenbogenriffs zu helfen. Dabei müsst ihr beispielsweise einen Höhleneingang freilegen, indem ihr Puzzlestücke per Touchscreen richtig zuordnet. Ziel des Spiels ist es, fünf Gegenstände zu erhalten, mit denen das Haupttor zur Riff-Rutsche repariert werden kann. Unterwegs gefundene Schatztruhen könnt ihr durch Singen des richtigen Tons in das DS-Mikro öffnen. Leider sind sich die einzelnen Minispiele sehr ähnlich. Dafür wird das Geschehen mit hübscher, aber manchmal stark ruckelnder 2D-Grafik dargestellt und mit gelungener Musik untermalt. Die beiden Multiplayer-Modi dieses Unterwasserabenteuers – Seepockenband und Schatzhandel – konnten wir in dieser Ausgabe noch nicht testen. **(se/ts)**

UNTER WASSER Findet fünf Objekte, um die Riff-Rutsche zu reparieren. BILD: N-ZONE

TEST
A. D. MEERJUNGFRAU ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Buena Vista Games
Entwickler:	Gorilla Systems
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	13. Oktober 2006
Spieler:	1-5
Web:	www.buenavistagames.com
Alternativen:	Zoo Keeper

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 68% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

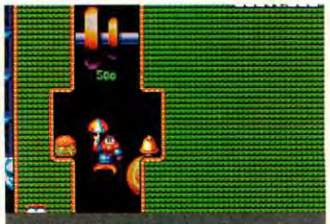
SINGLEPLAYER **68%**

Grafisch schönes, aber nicht sonderlich abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel

J. Pond: Codename Robocod

Lahmes Jump & Run mit „farblosen" Figuren

In *James Pond: Codename Robocod* übernehmt ihr die Rolle des Titelhelden James Pond, der in über 100 Levels eine Forschungsstation in der Arktis infiltrieren soll. Und als ob das noch nicht genug wäre, muss er außerdem auch noch die Welt retten. Auf eurem Weg durch die eintönigen Levels müsst ihr eine Reihe von Puppen mit Dynamit zerstören. Leider springt ihr dabei, nicht zuletzt dank der hakeligen Steuerung, oft ins Leere. Und zu allem Überfluss stoßt ihr häufig auf Dinge wie Flaschen, Weingläser oder Süßigkeiten, deren Zweck unklar bleibt. Ähnlich enttäuschend sind die vollmundig angepriesenen Cartoon-Grafiken ausgefallen. Zudem konnte die Touchscreen-Interaktion ihren Vorschusslorbeeren nicht gerecht werden. Somit gelingt es *Codename Robocod* nicht, seinem berühmten SNES-Vorgänger das Wasser zu reichen. **(se/ts)**



BLINDFLUG In den engen Schluchten fällt man oft mal ins Leere. BILD: N-ZONE

TEST
JAMES POND: ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Play it
Entwickler:	Gameware
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 20,-
Termin:	21. August 2006
Spieler:	1
Web:	www.justplayit.com
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG STEUERUNG 41% GRAFIK 39% SOUND 38%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **41%**

Wer auf qualitativ gut gemachte Jump & Runs steht, spielt lieber Mario.

Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot

Die Pokémon kehren ein letztes Mal auf den Game Boy zurück

Fakten

- Quasi identisch mit der DS-Fassung
- Geringe Einbußen im Spielkomfort
- Umfangreiche Verbindungsmöglichkeiten

HÖHLENFORSCHER In dunklen Gängen bekämpft ihr wilde Pokémon. BILD: N-ZONE

BRÜDER ZUR SONNE Nicht alle Dungeons sind unterirdisch. BILD: N-ZONE

Dass *Pokémon*-Spiele in mehreren, an sich identischen Editionen erscheinen, ist nichts Ungewöhnliches. Ungewöhnlicher ist da schon die Tatsache, dass sich die zwei Versionen von *Pokémon Mystery Dungeon* auf zwei verschiedene Plattformen verteilen. Während *Team Blau* für den DS kommt, erleben die Pokémon in *Team Rot* ihr letztes Game-Boy-Abenteuer. Beide Versionen sind komplett identisch, nur Steuerung und Menüführung sind auf die jeweilige Konsole angepasst. Dass *Team Rot* hier den Kürzeren zieht, liegt auf der Hand. Zwar wurde auf den Contact Mode verzichtet, der in der DS-Version neue Dungeons freischaltet, ansonsten bleiben alle Verbindungsmöglichkeiten mit beiden Versionen weiterhin bestehen. Ein kleiner Schönheitsfehler: Zwei Game Boys können nur per Kabel, nicht aber per Wireless Adapter verbunden werden. Da *Team Rot* aber keinen Ausgleich für die fehlenden Features bietet, bleibt es letztlich die schlechtere Version – und da der Preis identisch ist, solltet ihr *Team Blau* den Vorzug geben. **(mp/ck)**

TEST
POKÉMON MD: TEAM ROT

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Chunsoft
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	10. November 2006
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Team Blau

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 71% SOUND 77%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **73%**

Beide Spiele zu haben ist unnötig – greift zur DS-Fassung!

Fakten

- Umsetzung des gleichnamigen Films
- Viele Mini-Spiele
- Frei erforschbares Gelände

Der tierisch verrückte Bauernhof

Und schon wieder eine mäßige Film-Umsetzung

PARTY Hier könnt ihr mit euren Freunden Feten steigen lassen. BILD: N-ZONE

FAHRRAD Später könnt ihr auch auf zwei Rädern die Gegend erkunden. BILD: N-ZONE

In der Rolle der Kuh Archie verbringt ihr in *Der tierisch verrückte Bauernhof* eure Zeit auf einem ebensolchen und habt Aufgaben zu erledigen, die ihr von den anderen Tieren erhaltet. Diese beschränken sich allerdings meist auf simple Sammelaktionen, was auf Dauer recht monoton ist. Das Gelände des Bauernhofs ist dafür frei begehbar und somit könnt ihr eurem Forscherdrang freien Lauf lassen. Später dürft ihr sogar Milch verspritzen, was ebenfalls zur Erfüllung einiger Aufträge notwendig ist. Als Belohnung für Erfolge bekommt ihr Taler, die ihr in Artworks und Musikstücke investieren dürft. Außerdem könnt ihr damit auch eure Fähigkeiten verbessern. Insgesamt richtet sich *Der tierisch verrückte Bauernhof* eher an jüngere Semester, denn die Rätsel sind sehr einfach gestaltet. Darüber hinaus wird das Ganze aus einer oft unübersichtlichen 2D-Vogelperspektive und mit Standard-Gedudel präsentiert. Game-Boy-Besitzern, die am gleichnamigen Film Spaß hatten, könnte auch das Spiel gefallen. Alle anderen aber haben nichts verpasst. **(se/ts)**

TEST
D. T. V. BAUERNHOF

Genre:	Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Halfbrick Studios
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.thq.de
Alternativen:	Ferien auf dem Bauernhof

WERTUNG STEUERUNG 56% GRAFIK 52% SOUND 51%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **55%**

Uninspiriertes Adventure vom Fließband mit eintönigen und sich wiederholenden Elementen.

Cars

Auf der Suche nach dem Spielspaß

Auch auf dem Game Boy nehmt ihr als Lightning McQueen oder einer seiner drei Freunde die Spielwelt unter die Räder. Anfangs wählt ihr anhand einer Landkarte zwischen Straßenrennen und dem Piston Cup. Durch Siege auf den abwechslungsarm gestalteten elf Straßenkursen schaltet ihr weitere Strecken, Bilder und Lackierungen frei. Zu kritisieren ist bei den Rennen vor allem, dass ihr wegen des kleinen Bildausschnitts und der hohen Geschwindigkeit oft enorme Reflexe haben müsst, um die nächste Kurve zu kriegen. Zwar bekommt ihr kurz durch einen Pfeil gezeigt, wie es weitergeht, aber oft ist es schon zu spät. Beim Piston Cup dagegen fehlt diese Hilfe, was bei den vier klassischen Ovalkursen aber weniger tragisch ist. Doch insgesamt liefert *Cars* auf dem Game Boy – ähnlich wie schon die DS-Version – keine überzeugende Vorstellung. **(se/ts)**

HILFREICH Vor Kurven zeigen euch Pfeile, wo es langgeht. BILD: N-ZONE

TEST
CARS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Buena Vista Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	1. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.carsdasspiel.de
Alternativen:	Micro Machines V3

WERTUNG — Steuerung 57% Grafik 42% Sound 48%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 45%

Wenig gelungene Handheld-Version, die nur noch die Rücklichter der GC-Variante sieht.

LEGO Star Wars II

VIDEO AUF DVD

Unendliche Weiten auf dem Game Boy

Wie auf dem GameCube könnt ihr in *LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie* auch auf dem Game Boy noch mal eine Reihe klassischer *Star Wars*-Momente erleben. Dabei habt ihr an verschiedensten Filmschauplätzen unterschiedliche Aufgaben zu bestehen. Beispielsweise müsst ihr schon im ersten Level Prinzessin Lea befreien, um weitere Abschnitte freizuschalten. Richtiges *Star Wars*-Flair entsteht durch die für Game-Boy-Verhältnisse sehr gelungene Musikuntermalung (der Original-Soundtrack ist enthalten) und durch kurze Zwischensequenzen in untertitelter Spielgrafik. Luke Skywalker & Co. werden durch LEGO-Figuren aus der Schräg-von-oben-Perspektive liebevoll in Szene gesetzt. Wer ausschließlich einen Game Boy besitzt und Fan der Filme ist, kann zugreifen, alle anderen holen sich lieber die Fassung für den Game Cube. **(se/ts)**

ACTION Auf dem Gang kommt es zu einem heißen Gefecht. BILD: N-ZONE

TEST
LEGO STAR WARS II: DIE KLASS. TRILOGIE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	12. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.lucasarts.com
Alternativen:	Ice Age 2

WERTUNG — Steuerung 59% Grafik 68% Sound 76%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 69%

Action mit LEGO-Star-Wars-Figuren, die nicht mit den Heimversionen mithalten kann.

Catz

Stubentiger ohne echten Biss

Jeder, der sein Heim mit einer Katze teilt, kennt die Geschichten von zerfetzten Vorhängen und heruntergeworfenen Vasen. Da kommt eine virtuelle Katze gerade recht, möchte man meinen. Doch was hier auf der *Nintendogs*-Welle daherschwimmt, sieht zwar herzerweichend niedlich aus, ist in spielerischer Hinsicht aber uninteressant. Interaktionen gibt es nicht, vielmehr navigiert man nur 14 Spieltage durch diverse Menüs, wählt Futter, Streicheleinheiten sowie Säuberung, und hofft, dass am Ende eine überlebensfähige Katze dabei herauskommt. Darüber hinaus vermittelt das Spiel auch noch Methoden der Katzenpflege, die im echten Leben meist blutende Wunden hervorrufen – beim Katzenhalter nämlich. Daher lautet unser Fazit für *Catz*, dass der Griff zu Nintendos Knuddelhunden insgesamt gesehen doch die lohnenswertere Alternative darstellt. **(mp/ts)**

HERZIG Was könnte man dem kleinen Kerl schon übel nehmen? BILD: N-ZONE

TEST
CATZ

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	MTO
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	28. September 2006
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Nintendogs

WERTUNG — Steuerung 80% Grafik 52% Sound 48%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER 56%

So niedlich die Catz auch sein mögen, das Spiel selbst ist eher mau.

FIFA 07

Alle Jahre wieder ein neues FIFA

In *FIFA 07* wählt ihr unter National- sowie unzähligen, über den ganzen Erdball verteilten und vollständig lizenzierten Vereinsmannschaften euer Lieblingsteam aus. Auch der Manager-Modus ist mit an Bord, kann aber in allen Belangen nicht mit dem der stationären Konsole mithalten. Auf dem Platz begleitet euch ein Rauschen als Publikumsgeräusch, wobei der Game Boy an seine soundtechnischen Grenzen stößt. Die Grafik ist GB-typisch ziemlich detailarm, dafür sind die Animationen der Kicker recht realistisch. Ein großes Manko von *FIFA 07* ist allerdings die Spielbalance. Gleich in unserem ersten Match konnten wir mit Mainz 05 den Bayern aus München mühelos neun Tore einschenken. Folglich ist dieses Modul mit seinen erwähnten technischen und spielerischen Mängeln sowie der unpräzisen Steuerung nicht mehr ganz zeitgemäß. **(se/ts)**

11:0! Solche Ergebnisse sind bei FIFA 07 an der Tagesordnung. BILD: N-ZONE

TEST
FIFA 07

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	27. September 2006
Spieler:	1-2
Web:	www.fifa07.ea.com
Alternativen:	FIFA 06

WERTUNG — Steuerung 58% Grafik 77% Sound 75%

MULTIPLAYER 45%

SINGLEPLAYER 46%

Wiederverwertete Version von WM-FIFA mit großem Umfang, aber schlechter Spielbalance.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Sayōnara GameCube

Ab 2. Dezember, dem Wii-Launchtermin in Japan, wird *Legend of Zelda: Twilight Princess* in Nippon sowohl für Nintendos neue Konsole als auch für den GameCube erhältlich sein. Jedoch hat sich Nintendo dazu entschlossen, die Cube-Version ausschließlich über die eigene Homepage zu vertreiben. Für die meisten Menschen ohne Zugang zu einem internetfähigen PC – insbesondere viele der jüngeren Spieler – wird somit klar, dass Nintendo den GameCube nicht weiter stärken will. Höchstwahrscheinlich wird *Twilight Princess* sogar der letzte Titel sein, der in Japan für den Cube erscheint. Wenn früher eine neue Konsole in die Läden kam, dann war es üblich bei Nintendo, noch bis zum endgültigen Ende des Vorgängers weiter Spiele dafür zu veröffentlichen. In diesem Jahr allerdings kamen nur eine Handvoll GameCube-Titel auf den Markt. Viele der zuletzt angekündigten Spiele wurden wieder aus der GC-Releaseliste gestrichen und werden jetzt für Wii entwickelt. Auf der einen Seite ist es zwar gut, dass Nintendo alle Kräfte bündelt, um möglichst viele tolle Wii-Titel herauszubringen. Andererseits ist diese Politik aber auch sehr unglücklich für derzeitige Cube-Besitzer. Sie werden dadurch links liegen und mit einem schwächelnden System zurückgelassen – und das viele Monate vor dem wahren Ende des altgedienten Spiele-Würfels. Es bleibt zu hoffen, dass diese Strategie aufgeht und Wii dort erfolgreich sein wird, wo es dem GameCube nicht gelungen ist. Andernfalls dürfte sich diese Geschichte in ein paar Jahren wiederholen, wenn sich der Nachfolger der Wii-Konsole um die Gunst der Käufer bemühen wird.

NEWS-TICKER

DS-LITE-KUNSTFÜHRER Gerade haben in Japan Testläufe dazu begonnen, ob sich der DS Lite als spezieller Handheld-Guide einsetzen lässt, mit dem sich Besucher von Ausstellungen und Museen über bestimmte Kunstwerke informieren können.

GOOD DESIGN AWARD Bei der diesjährigen, mittlerweile 50. Verleihung des Good Design Awards hat Nintendo insgesamt drei Preise abgeräumt: Gewürdigt wurden der Nintendo DS, die Nintendo Wi-Fi-Connection und der Game Boy Micro.

Tokyo Game Show 2006

Auf der Spielemesse in Fernost stahl der DS beinahe der Wii-Konsole die Schau.

• MESSE | DIE DRITTHERSTELLER NUTZTEN NINTENDOS ABWESENHEIT IN TOKIO FÜR EINEN STARKEN AUFTRITT.

Ungeachtet der Abwesenheit von Nintendo bei der diesjährigen Tokyo Game Show – man veranstaltet stattdessen einen eigenen Event im November – ließen sich einige Drittthersteller nicht lumpen und zeigten in Tokio ihre jüngsten Spiele für Wii und Nintendo DS. Für die breite Öffentlichkeit war allerdings keiner der vorgeführten Wii-Titel tatsächlich spielbar. Dafür wurden viele davon live an den Ständen vorgeführt, sodass jeder die Möglichkeit hatte, zumindest einen Blick auf das Spielgeschehen zu werfen.

Den stärksten Wii-Auftritt bot Sega mit drei spielbaren und von reizenden Hostessen präsentierten Titeln. Dabei handelte es sich um *Sonic und die geheimen Ringe*, *BLEACH* für Wii und *Super Monkey Ball Party Compilation*. Während von *Sonic* lediglich der Einzelspieler-Modus gezeigt wurde, bekamen die Zuschauer von den beiden anderen Titeln sowohl die Singleplayer- als auch die Multiplayer-Variante zu Gesicht.

Auch Konami setzte Messe-Glanzlichter und führte *Elebits* vor, während ein Moderator die einzelnen Aspekte und Schlüsselstellen des Actiontitels in aller Ausführlichkeit erläuterte. Zusätzlich brachte Konami eine spezielle Bühnenshow vor das Publikum, bei der sich auch die *Elebits*-Producer miteinander über das Spiel unterhielten. Dabei wurde deutlich, dass es Konami sehr ernst damit

ELEBITS In einer aufwendigen Bühnenshow präsentierte Konami sein neues Actionspiel. BILD: N-ZONE

BLEACH Am Stand von Sega flimmerte die Wii-Demo über die Bildschirme. BILD: N-ZONE

PLÜSCHWELT Die Spiel-Charaktere aus Elebits gibt es auch als süße kleine Stofftiere. BILD: N-ZONE

ist, die *Elebits*-Charaktere zu bewerben – denn präsentiert wurde auch eine große Auswahl an *Elebits*-Kuscheltieren.

Wenn sie auch nicht ständig zu sehen waren, so boten doch Tecmo und Marvelous Interactive spezielle Bühnenshows mit Live-Vorführungen ihrer Wii-Lineups. Tecmo stellte sein Golfspiel *Swing Golf Panya* vor und Marvelous zeigte die Wii-Fassung von *Harvest Moon*. Letztlich wurde mit *Heroes* (*SD Gundam Evolution*) von den Machern des Klassikers *Killer 7* noch ein weiteres Marvelous-Spiel enthüllt – allerdings nur als Video.

Die mangelnde Präsenz der Wii-Konsole selbst wurde wieder wettgemacht durch einen starken Show-Auftritt des Nintendo DS. Square Enix beispielsweise widmete einen großen Teil seines Standes nicht weniger als fünf spielbaren DS-Titeln, einschließlich *It's a Wonderful World, Dragon Quest Monsters Joker, Final Fantasy III, Chocobo & The Magic Picture Book* und *Front Mission 1st*. Darüber hinaus glänzte Square Enix noch in seinem Mega Theatre mit Filmmaterial zu einem weiteren DS-Titel – *Final Fantasy XII Revenant Wings*.

Und auch die anderen Messestände warteten mit einem ähnlich beeindruckenden DS-Angebot auf. Konami zeigte *Castlevania: Portrait of Ruin, Winning Eleven DS* und *Lunar Knights*. Sega hatte das äußerst populäre *Love & Berry* im Gepäck, dazu noch *Furai no Shiren* sowie *Puyo Pop*. Bandai Namco präsentierte das begehrte *Tales of Tempest* und lockte mit seiner speziellen „Tales of"-Bühnenshow mit die meisten Messebesucher an. Doch das DS-Highlight der gesamten Show schlechthin war zweifelsohne *Reverse Decision 4* aus dem Hause Capcom, zusammen mit einem waschechten Juristen auf der Bühne.

Obwohl sich zum Zeitpunkt der Tokyo Game Show noch viele der Wii- und DS-Spiele in der Entwicklung befanden, war die Qualität der Spiele dennoch so hoch, dass zwei von ihnen einen CESA AWARDS FUTURE-Award gewinnen konnten. Mit diesem Preis werden Titel geehrt, auf die sich die Spieler am meisten freuen – dieses Mal waren *Elebits* für Wii und *Reverse Decision 4* für Nintendo DS siegreich. Da nur diejenigen Leute ihre Stimme abgeben konnten, die tatsächlich auch bei der Messe vor Ort waren, kann man also getrost sagen, dass diese beiden Titel zu den beliebtesten Spielen der gesamten Tokyo Game Show des Jahres 2006 zu zählen sind. **(wh/ts)** ■

FRONT MISSION 1ST Square Enix präsentierte in Tokio ein Remake des Klassikers für den DS. BILD: N-ZONE

SCHÖNE WELT It's a Wonderful World war der Überraschungshit auf dem DS. BILD: N-ZONE

ELF GEWINNT Am Stand von Konami spielen die Besucher Winning Eleven am DS. BILD: N-ZONE

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Run auf Wii

„Na", frage ich Patrick, Spielehändler meines Vertrauens, „wie lief es denn am Donnerstag Morgen?" Die Rede ist vom 12. Oktober, dem Wii-Vorbestellungstag bei GameStop und EB Games. „Es war deutlich mehr los als beim PS3-Vorverkauf", antwortet er. Rund 40 Personen standen zur Ladenöffnung vor dem Geschäft, etwa doppelt so viele wie eine Woche zuvor, als es um die PS3 ging. Kein Wunder, schrecken Sonys Preispolitik und begrenzte Liefermenge doch viele ab. Alle Wii-Wartenden dürfen sich nach erfolgreicher Anzahlung über ein garantiertes System am 19. November freuen. Interessant: Nur etwa fünf Prozent der PS3-Vorbesteller orderten Spiele und Hardware wie Zusatzcontroller, die meisten wollten ihre Konsole auf Ebay verticken – aktuell kosten die Dinger dort bis zu 2.500 Dollar. Beim Wii griffen rund 95 Prozent in die Tasche, um Spiele und Extra-Controller zu kaufen. Und ausnahmslos jeder war heiß auf das System, von der älteren Dame um die 60 bis zum Sega-Mitarbeiter, der wohl an diesem Tag etwas später ins Büro kam.

NEWS-TICKER

25.000 Wii-KONSOLEN ZU GEWINNEN

Toys"R"Us verlost in den USA anlässlich des Starts der zweiten Staffel der Quizshow *Deal Or No Deal* 25.000 Wii-Systeme. Wer gewinnen will, muss zwei Anzeigenschnipsel mit einem Barcode in den Laden bringen und einen der beiden dort abgeben. Für den „Deal"-Zettel gibt es zehn Prozent Rabatt auf alle Einkäufe, der „No Deal"-Zettel besitzt einen Barcode, der vor Ort gescannt wird – ist er ein Treffer, gibt es unter anderem eine der 25.000 Wiis oder als Hauptpreis eine Million Dollar und den Besuch einer Sendungsaufzeichnung zu gewinnen.

NINTENDO DS IST NICHT ZU SCHLAGEN

Letzten Monat berichteten wir, dass Nintendo in den USA „nur noch" 278.000 DS-Systeme verkaufen konnte, 100.000 weniger als im Juli. Doch der September rockt das Haus: Mit über 403.000 verkauften Geräten lässt Nintendos portable Konsole einmal mehr die stationären Geräte hinter sich. Zum Vergleich: Die Xbox 360 wechselte 259.000-mal den Besitzer.

WELTENBUMMLER Im Wi-Fi-Center trefft ihr Spieler aus der ganzen Welt BILD: N-ZONE

ANSEHNLICH Die Arenen besitzen eine hübsche 3D-Perspektive BILD: N-ZONE

DOOF BLEIBT DOOF Auch nach 8 Jahren gehören Entons immer noch zu den naivsten Pokémon. BILD: N-ZONE

Fakten

- Beide Editionen enthalten dasselbe Spiel mit kleinen Unterschieden
- Das Hauptabenteuer bietet wie gewohnt gut 40-50 Stunden Spielzeit
- Keine deutlichen Änderungen in Kampfsystem und Spielverlauf
- Insgesamt 493 Pokémon, darunter über 100 brandneue
- Verbindungsmöglichkeiten zu zahlreichen anderen Spielen für GBA, DS und Wii
- Gewohnt vielseitiger lokaler Multiplayermodus
- Online-Kämpfe mit Freunden über Nintendo Wi-Fi Connection
- Tauschen auch mit fremden Spielern aus aller Welt möglich
- Ungewöhnliche Mischung aus 2D- und 3D-Grafik

Pokémon Diamond & Pearl

Nintendos erfolgreichste Spieleserie geht endlich in die vierte Runde.

AUTOR: MARKUS PFEFFER / CHRISTOPH KRAUS

Trotz unzähliger Videospiele, Merchandising-Artikeln und einer endlosen Anime-Serie sind bisher gerade einmal drei „echte" *Pokémon*-Abenteuer erschienen – wenn auch jeweils auf mehrere Editionen verteilt. Mit den Editionen *Diamond* und *Pearl* beginnt die Herausforderung, der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden, nun zum vierten Mal.

Euer Abenteuer beginnt wie jedes *Pokémon*-Abenteuer zuvor. Nachdem man Geschlecht und Namen festgelegt hat, verschlägt es das virtuelle Alter Ego in ein beschauliches kleines Dörfchen. Dort trefft ihr auf den Rivalen, der euch zum See mitnimmt. Ein unbekanntes Pokémon, so die Lokalnachrichten, sei gesichtet worden und wer es findet, kann mit einer ordentlichen Belohnung rechnen. Doch statt auf ein legendäres Pokémon trefft ihr nur auf angriffslustige Mukkuri-Vögel. Ihr schnappt euch einen Pokéball aus einem herrenlosen Koffer und schickt euer erstes eigenes Pokémon in den Kampf. Von nun an steht fest: Ihr wollt Pokémon-Trainer werden – und zwar der beste der Welt.

Es ist also alles beim Alten geblieben in der Welt der Taschenmonster. Noch immer geht es darum, seine Spielfigur erfolgreich durch die Welt zu führen, die Arenaleiter ausfindig zu machen und zu besiegen und so zum Star der Pokémon-Liga aufzusteigen. Noch immer gibt es den zusätzlichen Anreiz, den Pokédex – ein Verzeichnis aller bekannten Pokémon – durch Sammeln und Tauschen zu vervollständigen. Und noch immer gibt es Tonnen von Verbindungsmöglichkeiten zwischen den beiden Editionen und anderen Spielen.

DIE WUNDERWELT DER TECHNIK

Die ersten Streifzüge durch die neue Welt Shin'ô (selbstverständlich erhalten alle Orte, Items und Pokémon demnächst noch neue, deutsche Namen) werfen aber zunächst einmal Fragen auf. Stand nicht der Nintendo DS für innovatives

UNFAIR Gegen das starke Wasser-Pokémon hat Kleinstein keine Chance. BILD: N-ZONE

AFFIG Hikozaru kann Steine zerbrechen, die im Weg liegen. BILD: N-ZONE

GROSSER ANDRANG Bei der GTS gebt ihr eure Tausch-Angebote und -Gesuche auf. BILD: N-ZONE

» Was die ersten Editionen forderten, wirkt geradezu mickrig gegen Diamond und Pearl. «

Gameplay und nie dagewesene Spielideen? Nun, während Spin-offs wie *Pokémon Link!* oder *Pokémon Dash* die Touchscreen-Steuerung voll ausnutzten, haben sich Nintendo und Entwickler Game Freak bei den ersten „echten" *Pokémon*-Titeln auf dem Handheld auf Bewährtes besonnen.

So hat sich am Spielprinzip rein gar nichts geändert. Ob das eine gute oder schlechte Nachricht ist, muss wohl jeder Pokémon-Fan selbst entscheiden. Es mag unkreativ wirken, den Spielablauf bis in kleinste Details – wie die Typen der Startpokémon oder die Anordnung der Häuser im Heimatdorf – an die Vorgänger anzupassen. Aber auf der anderen Seite fühlt man sich dadurch in den neuen Editionen umgehend heimisch und kann sich sicher sein, ein ebenso hochwertiges und motivierendes Spiel zu bekommen, wie vom Game Boy gewohnt.

Zumindest in der Präsentation gibt es hingegen schon auf den ersten Blick kleine Neuerungen, die den Möglichkeiten des Nintendo DS gerecht werden sollen. Ganz perfekt sind diese aber leider nicht geraten. Äußerst gewöhnungsbedürftig ist vor allem der wohl einzigartige Grafikstil: Was auf gedruckten Bildern aussieht wie herkömmliche Game-Boy-Grafik ist tatsächlich eine komplette 3D-Umgebung, durch die sich 2D-Spielfiguren bewegen. So sind (jedenfalls außerhalb der Kämpfe) subtile Perspektiv-Effekte möglich, die es so bisher noch in keinem Spiel gegeben hat. Doch was sich recht spannend anhört, ließ sich leider nicht gerade ideal auf den DS umsetzen. Durch dessen geringe Bildauflösung muss man ständiges Flimmern beim Laufen ebenso in Kauf nehmen wie unschöne Pixel-Verzerrungen der Figuren im Vordergrund. So gut die Idee auch war, klassische Game-Boy-Optik wäre im Endeffekt wohl die bessere Wahl gewesen. Darin hätten die gelegentlichen 3D-Effekte wie sanft aufschwingende Türen, plätschernde Springbrunnen oder rotierende Weltkugeln gleich viel schöner gewirkt. Die japanische Version enthält außerdem einen absolut unverzeihlichen Grafikfehler: Die Pixelreihen an den vier Bildschirm-Rändern werden allesamt fehlerhaft dargestellt.

Die Touchscreen-Einbindung ist hingegen routiniert umgesetzt, aber letztlich sehr unpraktisch. Den Touchscreen zum Auswählen von Attacken oder Items im Kampf zu nutzen oder mit ihm die Seiten eines Pokédex-Eintrages umzublättern, dauert jedenfalls deutlich länger als der Einsatz von Knöpfen und Steuerkreuz. Zumal man seine Spielfigur ohnehin nur damit steuern kann. Die Glanzstunde des Touchscreens kommt hingegen, wenn der Spieler seine Pokétch erhält – das erste wirklich neue Element im Spiel.

KEINE ZEIT! KEINE ZEIT!

Erstmals seit der *Gold/Silber/Crystal*-Ära auf dem Game Boy Color kehrt die Zeit wieder als zentrales Spielelement zurück. Zwar enthielten auch *Rubin, Saphir* und *Smaragd* zeitabhängige Elemente wie das Wachstum der

Beeren, aber erst mit *Pearl* und *Diamond* wirkt sich die reale Zeit wieder direkt auf die gesamte Spielwelt aus. Bestimmte Pokémon tauchen nur nachts auf, andere Ereignisse finden nur tagsüber statt. Beeren, die ein paar Tage brauchen, um zu voller Reife zu kommen, gibt es natürlich ebenfalls wieder. Und selbstverständlich korrespondiert die gesamte Spieloptik mit der aktuellen Tageszeit – tagsüber ist Shin'ô sonnendurchflutet, in dunklen Nächten erhellen nur die beleuchteten Fenster die Stadt. So ganz hat der Realismus bei Nintendo aber noch nicht Einzug gehalten: Noch immer laufen dieselben Personen 7 Tage die Woche, 24 Stunden am Tag an derselben Stelle herum, ohne müde zu werden.

Aber zurück zur Pokétch. Bei dieser neuen Spielerei für alle Pokémon-Trainer handelt es sich um eine Hightech-Armbanduhr (Daher der Name: Pokémon Watch), die weit mehr kann, als nur die aktuelle Tageszeit zu vermitteln. Im Laufe des Spieles sammelt ihr immer neue Updates für den Mini-Computer ein. So ermöglicht es die Pokétch auch, einen schnellen Blick aufs Team oder Pokémon in der Aufzuchtstation zu werfen oder eure Schritte zu zählen – und ein Taschenrechner ist auch noch dabei. Klingt überflüssig, erweist sich aber schnell als nützlich. Ein kurzes Durchrechnen, ob ein bestimmtes Item effektiv ist, wird so ebenfalls vereinfacht wie das Ausbrüten von Pokémon-Eiern – was ja bekanntlich von den gegangenen Schritten der Spielfigur abhängt.

So ausgerüstet macht die Erforschung von Shin'ô, einer Region, die weit größer als die meisten bisherigen Pokémon-Schauplätze ist, gleich viel mehr Spaß. Ansonsten hat sich nicht besonders viel geändert: Noch immer löst man genretypisch simple Rätsel, besiegt einen der acht Arenaleiter nach dem anderen und erhält zur Belohnung Items, die das Vorankommen in Richtung des nächsten ermöglichen. In Sachen Vielfältigkeit geizt Nintendo aber nicht, schließlich werden die Vorgänger, was die Anzahl verfügbarer Items, Attacken oder Pokémon betrifft, wieder einmal restlos übertroffen. Das Gamedesign folgt damit

Ein Pokémon sucht Anschluss

Offline-Modi

Der Konnex-Club

Der Konnex-Club aus den jüngsten Game-Boy-Episoden feiert seine Rückkehr! In diesem Raum könnt ihr euch mit euren Freunden treffen und auf allerlei mehr oder weniger nützliche Features zugreifen. So bietet der Konnex-Club zum Beispiel einfache Chat-Funktionen und ein Mal-Programm, mit dem ihr und eure Freunde gleichzeitig an einem Bild malen könnt.

Oder ihr tauscht eure Status-Daten. Wie schon in den *Saphir-* und *Rubin*-Editionen werdet ihr dann in eurem eigenen Spiel auch über die Leistungen eurer Freunde informiert.

Natürlich dürfen auch die Pokémon mit in den Konnex-Club: Hier könnt ihr nämlich mit euren Freunden Pokémon austauschen, und so eure Sammlung ausweiten. Außerdem können einfache Schaukämpfe gestartet werden, die aber nicht so umfangreich sind wie die, die ihr im Kolosseum betreitet.

Das Kolosseum

Im Kolosseum könnt ihr zeigen, was ihr und eure Pokémon draufhabt! Wie von den Game-Boy-Spielen gewohnt, könnt ihr in drei verschiedenen Spielvarianten antreten: Im normalen Kampf Mann gegen Mann treten jeweils zwei Pokémon gegeneinander an. Im Doppelkampf sind auf jeder Seite zwei Pokémon gleichzeitig im Spiel. Und im Multikampf bilden vier Spieler zwei Teams. Natürlich stehen euch auch umfangreiche Regelmodifikationen zur Verfügung, sodass ihr zum Beispiel nur Pokémon eines bestimmten Mindestlevels zum Kampf zulassen könnt. Besonders schön: Die Multiplayer-Kämpfe kommen erstmals ohne nervige Ladepausen aus, und gehen so viel flüssiger vonstatten als das früher der Fall war.

Online-Modi

Das Wi-Fi-Center

Im Wi-Fi-Center, welches sich im Untergeschoss jedes Pokémon-Centers befindet, könnt ihr online gegen andere Trainer antreten oder mit ihnen tauschen. Wie immer bedarf es dabei der bekannten Freundes-Codes, denn *Pokémon Diamond* und *Pearl* bieten leider überhaupt keine Möglichkeit, direkt gegen fremde Spieler anzutreten. Habt ihr Euch per Wi-Fi Connection verbunden, könnt ihr auf ein besonders praktisches Feature zurückgreifen. Um unterschiedlich weit fortgeschrittenen Spielern auch ein faires Spiel zu ermöglichen, könnt ihr auf Wunsch alle beteiligten Pokémon auf einen bestimmten Level setzen lassen. Sie behalten dann alle Attacken, die ihr ihnen beigebracht habt, haben aber keine Vor- und Nachteile bei ihren Statuswerten.

Zum ersten Mal kann in *Pokémon: Diamond und Pearl* auch uneingeschränkter Voice Chat benutzt werden. Was *Metroid Prime: Hunters* nur in den Spielpausen ermöglichte, macht *Pokémon* nun während des gesamten Kampfes möglich. Wer sich dabei nicht wohlfühlt oder an einem öffentlichen Hotspot spielt, kann diese Funktion

dem Stichwort, das auch den Pokémon selbst zugrunde liegt: Evolution.

WENN ICH GROSS BIN, WERDE ICH EIN RAICHU

Der Pokédex – vor zehn Jahren hat er neu definiert, was ein „umfangreiches Spiel" ist. Genau wie heute *Diamond* und *Pearl* erschienen die ersten *Pokémon*-Titel in zwei Editionen und nur durch das eifrige Sammeln und Tauschen mit Freunden konnte man den Pokédex vervollständigen. Das letzte Pokémon, Mew, gab es sogar nur bei speziellen Werbeveranstaltungen von Nintendo. Kurzum: Noch nie zuvor musste man so viel Engagement und Zeit in ein Spiel investieren, um es wirklich komplett zu absolvieren. Und was die ersten Editionen damals forderten, wirkt geradezu mickrig gegen den gigantischen Pokédex der *Diamond*- und *Pearl*-Edition. Ist im Laufe des eigentlichen Abenteuers erst mal nur von überschaubaren 150 Pokémon die Rede, so erhöht das erste Durchspielen die Gesamtzahl – und damit das ultimative Ziel des ambitionierten Spielers – auf beinahe 500!

Und schon längst reicht es nicht mehr, nur die beiden DS-Editionen zu spielen. Einen Großteil der gesuchten Pokémon gibt's nur in den fünf bereits erschienen Game-Boy-Advance-Titeln. Für einige muss man sogar noch einmal die GameCube-Spiele der vergangenen Jahre aus dem Schrank holen. Im Spiele-Komplex *Pokémon* ist eben alles miteinander verbunden! Ein Lugia beispielsweise gibt es nur in *Pokémon XD* – es kann von dort aber in ein GBA-Spiel und dann wiederum in *Diamond* oder *Pearl* übertragen werden. Wer sich wirklich vornimmt, den Pokédex zu vervollständigen, steht also vor einer Aufgabe, die ohne den tatkräftigen Einsatz von *Pokémon*-begeisterten Freunden problemlos 400 Spielstunden und mehr in Anspruch nehmen kann – verteilt auf neun komplette Spiele und drei Konsolen. Die für die Zukunft geplanten Verbindungsmöglichkeiten zu weiteren *Pokémon*-Titeln für Wii und DS noch nicht mit eingerechnet. Und da heißt es noch, Handheld-Konsolen wie der Nintendo DS seien nur für kurzfristige

aber auch ausschalten. In Japan wurde passend zum Spiel ein offizielles DS-Headset veröffentlicht, welches die Qualität der Sprachübertragung merklich verbessert.

Der Duellturm

Der Duellturm ist die einzige Möglichkeit, seine Fähigkeiten auch fremden Spielern gegenüber unter Beweis zu stellen. Hier ladet ihr euch die Daten eines besonders erfolgreichen Pokémon-Trainers herunter und bekämpft anschließend einen CPU-Gegner mit ebendiesen Daten. Geht ihr siegreich aus dem Kampf hervor, verdrängt ihr den Kontrahenten von seinem Platz in der öffentlich zugänglichen Bestenliste und macht euch so landesweit einen Namen.

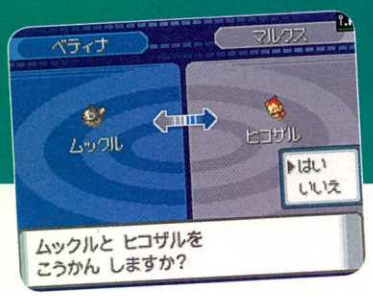
Der Shin'ô-Untergrund

Im Untergrund könnt ihr viele besondere Dinge finden. Seltene Items und Pokémon gehören ebenso dazu wie die Möglichkeit, kleine Spiele zu veranstalten. Seid ihr im Untergrund, können automatisch andere Spieler hinzukommen und mit euch zusammen spielen.

Die Global Trading Station

Mit der GTS, einer der größten Neuerungen in *Pearl* und *Diamond*, geht besonders für sammelwütige Pokémon-Fans ein Traum in Erfüllung. Anstatt nämlich nach Tauschpartnern nur im Freundeskreis zu suchen, könnt ihr weltweit eure Angebote und Gesuche an einer Art Schwarzem Brett veröffentlichen.

Dabei spielen die Freundescodes glücklicherweise keine Rolle: Jeder kann am weltweiten Tauschen teilnehmen und braucht dazu nur anzugeben, was er gerne hätte und was er dafür zu bieten hat. Reagiert jemand auf euer Angebot, werdet ihr beim nächsten Besuch der GTS darüber informiert und könnt den Tausch abschließen. Neben der Art des gewünschten Pokémon können auch genaue Angaben zum gewünschten Level gemacht werden. Noch nie waren die Möglichkeiten, an neue Pokémon zu kommen, so grenzenlos!



Verbindung zu anderen Spielen

Promotion-Downloads

Wie schon bei den Vorgängern behält sich Nintendo auch bei *Diamond* und *Pearl* vor, in Zukunft spezielle Downloads bei Veranstaltungen anzubieten. In Japan konnte man so bereits das exklusive Pokémon Manafi in sein Spiel übertragen.

Die Game-Boy-Advance-Spiele

Habt ihr *Diamond* und *Pearl* durchgespielt, könnt ihr euren Pokédex erweitern, indem ihr eine der fünf Game-Boy-Advance-Editionen in euren DS steckt. Alle Pokémon können dann in die DS-Spiele übertragen werden, auch jene, die ihr zuvor in Spielen wie *Pokémon Colosseum* erhalten habt. Weit über 100 Pokémon gibt es, die ihr nur auf diesem Wege erlangen könnt – es lohnt sich also, auch noch mal ein paar Spielstunden in die Klassiker zu investieren.

Noch mehr Spiele!

Mit *Pokémon Battle Revolution* ist bereits ein Titel für Wii angekündigt, welchen ihr mit *Diamond* und *Pearl* verbinden könnt. So könnt ihr eure Monster in voller 3D-Pracht auf dem Fernseher in den Kampf schicken – natürlich auch online!

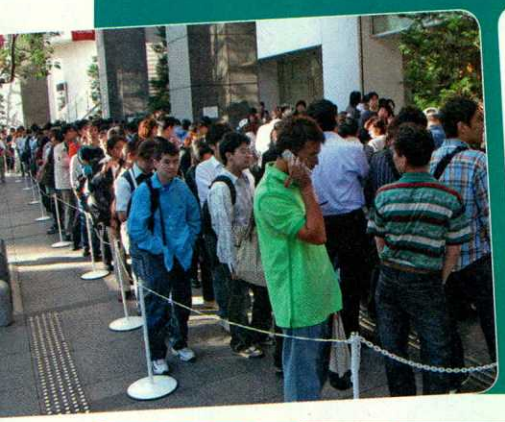
Der Tag der Wahrheit

Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod steht sich in Japan die Beine in den Bauch

Überall in Japan standen die Leute schon am frühen Morgen vor den Pokémon-Center-Filialen und den großen Videospiele-Händlern Schlange, um sich ihr Exemplar zu sichern. Zum ersten Mal gab es aber auch eine besondere Launch-Veranstaltung im Takashimaya-Laden in Shinjuku, Tokio. Eine Stunde vor allen anderen Läden sollte hier das erste Exemplar von *Pokémon Diamond* oder *Pearl* verkauft werden.

Moderiert wurde die Veranstaltung von den Moderatoren der TV-Sendung *Pokémon Sunday*, die sich einmal in der Woche mit allem rund um die Taschenmonster beschäftigt. Die ersten sieben Käufer durften sogar auf die Bühne – wie sich herausstellte, wartete der allererste Käufer bereits seit 17.30 Uhr des Vorabends auf diesen Moment! Er kaufte dann auch nicht nur das Spiel, sondern griff gleich zum neuen, limitierten Nintendo DS im Pokémon-Design. Zusätzlich erhielt jeder Käufer, der sein Spiel vorbestellt hatte, eine limitierte Pokémon-Figur des renommierten Herstellers Kaiyodo. Wer beide Spiele bestellte, erhielt zusätzlich noch eine dritte Figur.

Während anschließend auch für die anderen Schlange Stehenden der Verkauf losging, wurden die Wi-Fi-Funktionen der neuen Spiele auf der Bühne mit ein paar Showkämpfen eingeweiht.



27. September
17:30 Der erste Pokémon-Fan wartet am Takashimaya-Laden
22:00 Eine kleine Schlange hat sich gebildet

28. September
7:00 Mittlerweile warten gut 500 Leute
7:45 Der Launch-Event beginnt
8:00 Die ersten Spiele werden verkauft, etwa 800 Leute sind jetzt da
9:00 Ab jetzt werden die Spiele landesweit verkauft, hier sind jetzt fast 1.000 Leute
9:10 Die Wi-Fi-Funktionen werden auf der Bühne eingeweiht

SCHÖNES BLEIBT Das Erdgeschoss des Pokémon-Centers hat sich nicht verändert. BILD: N-ZONE

KONFEKTIONSGRÖSSE NULL Das Spiel attestiert unserer Heldin schlanke 34 kg Körpergewicht. BILD: N-ZONE

DATENSCHUTZ? Im Berichtsheft erfahrt ihr jedes Detail über eure Pokémon. BILD: N-ZONE

Unterhaltung und nicht für umfangreiche Abenteuer geeignet.

EINER GEGEN ALLE – UND ALLE GEGEN MICH

In *Pokémon: Diamond und Pearl* wird erstmals die ganze Welt zu einer potenziellen Kampfarena. Dank Nintendo Wi-Fi Connection können Freunde nun endlich online gegeneinander antreten und dabei sogar während des gesamten Kampfes per Voice-Chat kommunizieren. Die Umsetzung ist dabei genauso komfortabel wie die Offline-Duelle, die natürlich auch weiterhin möglich sind. Schade ist jedoch, dass es keine Möglichkeit gibt, gegen fremde Trainer anzutreten. Wer sich auch gegen anonyme Spieler behaupten will, kann das lediglich durch herunterladbare Team-Konfigurationen. Im Duellturm kann man sich die Daten eines besonders guten Spielers herunterladen und diesen dann in Form eines computergesteuerten Gegners bekämpfen. Ein Versäumnis hat Game Freak aber immer noch nicht aufgeholt: Noch immer gibt es für Multiplayer-Kämpfe jeglicher Art keine Erfahrungspunkte oder ähnliche Belohnungen.

Wer sich daher lieber aufs Sammeln als aufs Kämpfen konzentrieren möchte, bekommt dank Wi-Fi Connection ebenfalls ganz neue Dimensionen aufgezeigt: In der Global Trading Station (kurz GTS) könnt ihr wie an einem Schwarzen Brett Tauschgeschäfte mit Spielern aus der ganzen Welt vereinbaren – ganz ohne die sonst notwendigen Freundescodes! Ihr pinnt einfach bis zu drei Gesuche oder Angebote an die Wand (Habe Pikachu auf Level 38, wer gibt mir ein Glumanda dafür?), und loggt euch regelmäßig ein, um auf Gegen-Angebote reagieren zu können – ein praktisches und noch dazu äußerst komfortables Feature, das euch das Vervollständigen des Pokédex' deutlich einfacher macht.

DAS GRÖSSTE POKÉMON-SPIEL ALLER ZEITEN?

Die *Pokémon*-Serie war nie für spektakuläre Grafik bekannt. Daher verfliegt der anfängliche Ärger über die ungeschickte 3D-Technik schnell und *Diamond* und *Pearl* zeigen ihre wahren Qualitäten als würdige Nachfolger des *Rubin/Saphir/Smaragd*-Zyklus. Eine riesige Welt, randvoll mit Herausforderungen, Minispielen, anspruchsvollen

Gegnern und über hundert neuen Pokémon fesselt bereits beim „normalen" Durchspielen gut und gerne 40-50 Stunden an den DS. Und für ambitionierte *Pokémon*-Spieler, die eines Tages einen Pokédex ohne jede Lücke ihr Eigen nennen wollen, ist das erst der Anfang einer regelrechten Lebensaufgabe. Führt man sich einmal vor Augen, dass man selbst die GBA-Spiele derzeit noch nicht vervollständigen kann, da Nintendo seinen Fans noch immer ein paar Promo-Pokémon wie Mew und Celebi schuldig ist, wird klar, welches Langzeitpotenzial auch diese neuen Abenteuer haben. *Pokémon: Diamond und Pearl* verkörpern mit gigantischem Umfang und etabliertem Spielprinzip alles, was die Serie groß gemacht hat – auch zehn Jahre nach ihrem Einstand. ■

SEINER ZEIT VORAUS: „Da steht ein Wii! Und der Controller ist eine Fernbedienung!" BILD: N-ZONE

Detail-Check

Wir haben die letzten drei Pokémon-Abenteuer genau unter die Lupe genommen.

RUBIN, SAPHIR UND SMARAGD

TECHNIK ★★☆☆☆

Versionen: Beide sind größtenteils identisch, bei Smaragd handelt es sich um eine Deluxe-Version.
Grafik: Klassische, technisch unspektakuläre 2D-Grafik. In Smaragd sind die Pokémon im Kampf erstmals animiert.
Sound: Typische Pokémon-Musik. Jedes Pokémon hat ein eigenes Geräusch.

UMFANG ★★★★★

Hauptspiel: Gut 50 Stunden.
Pokedex: Werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft, stehen bis zu 386 Pokémon zur Verfügung.

GAMEPLAY ★★★★☆

Abenteuer: Der Spieler muss acht Arenaleiter finden und besiegen, und löst dabei simple, RPG-typische Rätsel. Die reale Uhrzeit wird ins Spiel eingebunden.
Kampfsystem: Rundenbasierte Zufallskämpfe. Trainerkämpfe können auch zu viert ausgetragen werden.

MULTIPLAYER ★★★★☆

Kämpfen: Zwei oder vier Spieler können gegeneinander kämpfen.
Tauschen: Man kann beliebige Pokémon mit Freunden tauschen. Getauschte Pokémon sind im Spiel stärker.
Sonstiges: Alle fünf GBA-Editionen können untereinander verbunden werden. Je nach verwendetem Spiel stehen auch einige Minispiele zur Verfügung.
Online-Spiel:

Nicht vorhanden

Datentausch: Spieldaten können in mehreren Spielen für GameCube und DS verwendet werden. Exklusive Updates können bei Promo-Veranstaltungen erstanden werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

BLATTGRÜN UND FEUERROT

TECHNIK ★★★☆☆

Versionen: Beide sind größtenteils identisch. Es handelt sich um Remakes der Blauen und Roten Edition von 1998.
Grafik: Klassische, technisch unspektakuläre 2D-Grafik. Pokémon sind animiert, das Menüdesign entspricht dem von Smaragd.
Sound: Typische Pokémon-Musik. Jedes Pokémon hat ein eigenes Geräusch.

UMFANG ★★★★★

Hauptspiel: Gut 30 Stunden.
Pokedex: Werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft, stehen bis zu 386 Pokémon zur Verfügung.

GAMEPLAY ★★★½☆

Abenteuer: Der Spieler muss acht Arenaleiter finden und besiegen und löst dabei simple, RPG-typische Rätsel. Viele Elemente aus Rubin/Saphir/Smaragd fehlen.
Kampfsystem: Rundenbasierte Zufallskämpfe. Trainerkämpfe können auch zu viert ausgetragen werden.

MULTIPLAYER ★★★★☆

Kämpfen: Zwei oder vier Spieler können gegeneinander kämpfen.
Tauschen: Man kann beliebige Pokémon mit Freunden tauschen. Getauschte Pokémon sind im Spiel stärker.
Sonstiges: Alle fünf GBA-Editionen können untereinander verbunden werden. Je nach verwendetem Spiel stehen auch einige Minispiele zur Verfügung.
Online-Spiel:

Nicht vorhanden

Datentausch: Spieldaten können in mehreren Spielen für GameCube und DS verwendet werden. Exklusive Updates können bei Promo-Veranstaltungen erstanden werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

DIAMON UND PEARL

TECHNIK ★★★☆☆

Versionen: Beide sind größtenteils identisch. Dass bald eine Deluxe-Edition erscheint, ist nicht ganz unwahrscheinlich.
Grafik: Der Grafikstil der GBA-Spiele wird mit 3D-Technik kombiniert. Trotzdem sahen die GBA-Spiele besser aus.
Sound: Typische Pokémon-Musik. Jedes Pokémon hat ein eigenes Geräusch.

UMFANG ★★★★★

Hauptspiel: Gut 50 Stunden.
Pokedex: Werden alle Möglichkeiten ausgeschöpft, stehen bis zu 493 Pokémon zur Verfügung.

GAMEPLAY ★★★★☆

Abenteuer: Der Spieler muss acht Arenaleiter finden und besiegen und löst dabei simple, RPG-typische Rätsel. Nach wie vor keine deutlichen Änderungen.
Kampfsystem: Rundenbasierte Zufallskämpfe. Trainerkämpfe können auch zu viert ausgetragen werden.

MULTIPLAYER ★★★★★

Kämpfen: Zwei oder vier Spieler können gegeneinander kämpfen.
Tauschen: Man kann beliebige Pokémon mit Freunden tauschen. Auch weltweite Tauschgeschäfte sind möglich.
Sonstiges: Pokémon aus den GBA-Spielen können übertragen, aber nicht mehr zurückgeschickt werden. Minispiele sind auch wieder vorhanden.
Online-Spiel: Mit registrierten Freunden kann man kämpfen und tauschen, Bestleistungen im Duellturm veröffentlichen oder per GTS Pokémon tauschen.
Datentausch: Spieldaten können in Pokémon Battle Revolution für Wii verwendet werden, weitere Spiele sind ebenso wie Promo-Veranstaltungen nicht unwahrscheinlich.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Sowohl Diamond und Pearl als auch die Vorgänger glänzen mit einem gigantischen Spielumfang, die Online-Funktionen bringen aber einen Vorteil. Feuerrot und Blattgrün sind zum Vervollständigen des Pokédex unentbehrlich, für sich genommen aber schwächer.

MARKUS PFEFFER
ist voll im Sammelfieber

Als Pokémon-Fan der ersten Stunde sah ich den wenigen Neuerungen skeptisch entgegen. Doch wenn erst einmal die ersten Pokémon gefangen sind und man sich darüber klar wird, dass man dank GBA-Datenübertragung auch seine über Jahre aufgebaute Pokémon-Armee weiterhin verwenden kann, dann kann man auch über kleine Mängel hinwegsehen. Die umfangreichen Online-Features steigern die Langzeitmotivation zudem ganz gewaltig, selbst wenn man sich weniger für die Kämpfe als fürs Sammeln interessiert. Bei mir hat die Pokémania jedenfalls wieder eingesetzt!

CHRISTOPH KRAUS
ist voll überfordert

Menü öffnen, Attacke auswählen, auf Treffer hoffen. Wem das bisher nicht gefallen hat, dem wird es auch jetzt nicht gefallen. Statt auf Innovationen setzt Nintendo auf Etabliertes und einen gigantischen Spielumfang, der seinesgleichen sucht. Pokémon-Fans – gerade die perfektionistisch veranlagten – werden wieder wochen- und monatelang hinter ihrem Handheld verschwinden. Der Mangel an wirklich neuen Ideen macht die Spiele aber auch etwas unoriginell. Und im Übrigen: Etwas besser hätte die Grafik schon sein dürfen …

POKÉMON: D. & P.

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Termin:	2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.co.jp
Alternativen:	Die fünf GBA-Titel

- Eines der umfangreichsten Spiele überhaupt
- Zahlreiche Verbindungsmöglichkeiten
- Gameplay ohne Innovationen
- Unausgereifte 2D/3D-Hybrid-Grafik

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 70% SOUND 75%

MULTIPLAYER **89%** SINGLEPLAYER **91%**

Das vierte Pokémon-Abenteuer wird seinen Vorgängern gerecht und punktet vor allem online.

Xploder Cheat Saves Nintendo DS

Neue Schummelhilfen für den Nintendo DS.

Ihr kennt das sicher: Da hat man sich ein Spiel für den DS zugelegt und schon kommt man nicht weiter. Abhilfe schafft das Cheat-Saves-Paket, das aus einem USB-Adapter für den PC und einer eigenen Software besteht. Auf der CD befinden sich Spielstände zu 28 DS-Titeln, die mit dem PC-Adapter schnell auf das Spielmodul gespeichert werden können. Alte Spielstände könnt ihr natürlich vorher sichern – und später wieder zurückladen. Sehr schade: Häufig stimmten die (englischen) Inhaltsangaben der einzelnen Spielstände nicht, wie zum Beispiel die Levelangaben zu *Viewtiful Joe*. Wer mit dem PC online geht, kann auf eine Internet-Datenbank zurückgreifen, die weitere Spielstände anbietet. Leider ist auch hier das Angebot weder groß noch aktuell. Für *Nintendogs* gibt es zwar einige Spielstände, doch für das aktuelle *New Super Mario Bros.* findet man selbst mit der Online-Verbindung keine Daten. Ärgerlich ist auch die Tatsache, dass manche Daten mit US-Versionen erstellt wurden und es zu Kompatibilitätsproblemen mit deutschen Spielen kommen kann; im Test mit neun Spielen trat dieses Problem allerdings nicht auf. In unserem Forum auf www.videogameszone.de findet ihr eine Liste der unterstützten Spiele.

TEST

XPLODER CHEAT SAVES

Typ:	Zubehör
Hersteller:	NBG
Info-Telefon:	01805-62444533
Web:	www.nbg-online.de
Preis:	Ca. € 50,-
Preis-Leistung:	Ausreichend

- Komfortabel gestaltetes Cheat-Programm
- DS-Spielstände können archiviert werden.
- Nur Cheats zu 28 Spielen auf CD mitgeliefert
- Internetzugang für vollen Umfang notwendig

WERTUNG ★★★☆☆

Cheat-Software mit guter Benutzerführung, teils fehlerhaften Inhaltsangaben der Cheats und schlechtem Preis-Leistungs-Verhältnis.

NDS Lite Custom Show Case

Gib dem Nintendo DS Lite eine neue Hülle!

Mit diesem Set könnt ihr eurem Nintendo DS Lite eine Schutzhülle im eigenen Design verpassen. Dazu wählt ihr eines von zehn vorgedruckten Papieren aus, legt sie in die Plastikschale, die dann den DS Lite schützt. Mit der angelegten Schutzhülle erreicht ihr immer noch alle Knöpfe bequem – auch die Anschlüsse sind nicht verdeckt. Dass eure Konsole durch die zusätzliche Ummantelung besser gegen Stöße und Schläge geschützt ist, ist besonders praktisch. Lediglich die etwas schwere Trennung von DS und Schale und der relativ hohe Preis fallen negativ auf.

TEST

CUSTOM SHOW CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madcatz
Info-Telefon:	09471-80920
Web:	www.madcatz.de
Preis:	Ca. € 20,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Zehn auswechselbare Motive
- Individuelleres Aussehen des DS Lite
- Zusätzliche Schutzhülle für den Handheld
- Schale etwas schwer zu lösen

WERTUNG ★★★½☆

Praktisches Zubehör für den Nintendo DS Lite für eine individuellere Optik des Handhelds, aber auch mit relativ hohem Preis.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Madcatz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	SpeedLink	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Madrics CubeShock	Controller	Madrics	€ 15,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	★★★★★

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	★★★★☆
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	★★★★☆
GBA-SP-Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	★★★★☆
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	★★★☆☆
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	★★☆☆☆

LESERBRIEFE

»Die Hoffnung bleibt bestehen, dass Wii lange Nächte bereiten wird.«
OLIVER WÜSTEFELD

Eure Briefe zu Zelda: Twilight Princess zeigen, welch große Anziehungskraft die Geschichte um Link auf euch ausübt.

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Die Zeit bis zum Wii-Launch ist einfach unerträglich.
JOHANNES „ABB" KNOLL

Ich hoffe, ihr könnt mich davor bewahren, verrückt zu werden.
MELANIE MAUSHART

Der Sinn von Konsolen besteht darin, Spaß zu haben, und nicht übereinander herzuziehen.
VIDEOGAMESZONE-ILLUMINATEN

The *Legend of Zelda: Ocarina of Time* löst bei mir Gänsehaut und Nervenkitzel aus.
ANDREAS FARHÖFER

INTERPRETATIONEN ZU ZELDA

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Erst einmal ein fettes Lob an euch! Euer Heft ist mit Abstand das beste auf dem Markt. Macht weiter so! Ich schreibe selber ab und zu mal eine Rezension, jedoch leider nur in diversen Foren. Aber nun zum eigentlichen Thema: In eurer aktuellen Ausgabe ruft ihr uns Leser auf, euch unsere Ideen und Vorschläge zum neuen *Zelda* zu schicken. Das möchte ich hiermit tun :-) Da ja bekanntlich einige Szenen in einer dunkleren Parallelwelt stattfinden, denke ich Folgendes: Midna, die (!) kleine Begleiterin, wird höchstwahrscheinlich eine verfluchte Prinzessin Zelda sein, die – Zufall oder nicht – Links Hilfe in Anspruch nimmt (wie das zustande kommt, ist vielfältig zu erkären ;-)), um den Fluch von ihr zu nehmen und das Königreich Hyrule erneut zu retten. Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, was die Sache mit dem Wolf betrifft. Entweder wird er vom „Bösewicht" verflucht, muss daher seinen eigenen Fluch brechen und schließt sich mit Midna – Leidenspartner/in in spe – zusammen. Oder aber sie „leiht" ihm diese Gabe, um ihre Quests zu erfüllen. Beides, wie ich finde, logische und vor allem mögliche Handlungsstränge. Das Buddeln-Feature wird sicherlich in einigen Dungeons gebraucht werden können oder einfach im Random-Stil zufällige Gegenstände wie Rubine, Herzen oder Mana-Flaschen zum Vorschein bringen. Die, wie ich finde, wichtigste Frage ist jedoch, ob Ganondorf wieder dabei sein wird. Denn wenn ja, dann erwartet uns der aus *Ocarina of Time* bekannte, stilvolle Wüstenkrieger, der – nicht wie sein etwas verniedlichter *Wind Waker*-Nachfolger – als seriöser Erzfeind durchgeht und auf dem N64 den wohl mit Abstand coolsten Auftritt und Abgang genoss!
Mit freundlichen Grüßen

TIMO WELAK

Liebe N-ZONE,
ich konnte einfach nicht anders, als euch meine Interpretation zu Links Fähigkeiten im Wolfspelz zu schicken: Nun, ich denke mal, dass die Fähigkeit „Schnüffeln" wie der Stein des Wissens bei *Ocarina of Time* funktioniert. Statt des Vibrierens des Controllers wird höchstwahrscheinlich ein Schnüffeln aus der Wii Fernbedienung kommen. Dann kann man mit der Fähigkeit „Buddeln" vermutlich versteckte Extras zum Vorschein bringen. Bei der GameCube-Version kann man das Schnüffeln dann auf zwei unterschiedliche Weisen darstellen: einmal als Schnüffeln aus den Fernseherboxen oder als das bekannte Vibrieren des Controllers.

CEDRIC SCHRÖDER

WEHMÜTIGER BLICK

Mein Anliegen betrifft die letzte Ausgabe (11/06). Mit einem weinenden Auge las ich eure Reportage über den Abschied des GameCube. Natürlich weiß ich, dass Wii in den Startlöchern steht, aber so richtig bewusst wurde mir das mit dem GameCube erst in der letzten Ausgabe. Wenn ich überlege, was ich für eine Freude hatte mit dem Cube, ist das doppelt traurig. Mit meinen Neffen habe ich die Wochenenden durchgespielt. War ich alleine, haben wir uns telefonisch ausgetauscht, wie es nur in den Spielen weitergehen sollte. Eigentlich verrückt, aber spaßig. Die Spiele haben einen ans Pad gefesselt. Einige habt ihr ja in der Ausgabe erwähnt, aber einige andere würden mir auf Anhieb noch einfallen. Wirklich schade, dass es aufs Ende zugeht. Aber die Hoffnung bleibt bestehen, dass auch Wii lange Nächte bereitet. Eines werde ich aber tun: Als krönenden Abschluss werde ich mir *Zelda: Twilight Princess* für den GameCube kaufen – damit der GameCube noch etwas länger lebt. Das hat er nämlich verdient. Und ich bin mir sicher, dass ich nicht der Einzige bin, der so denkt. In diesem Sinne: Macht es gut und weiter so. Euer Mag ist klasse und wird von Ausgabe zu Ausgabe immer besser. Viel Spaß mit Wii! Tschau!!!

OLIVER WÜSTEFELD

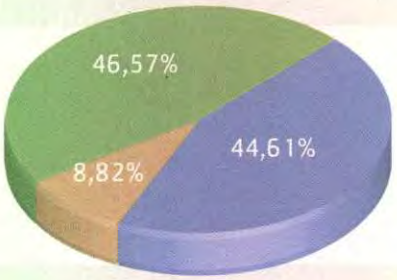
SKEPSIS GEGENÜBER WII

Hallo N-ZONE,
1.) Ich bin froh, dass es eine innovative Konsole gibt, die sich nicht auf „Mehr-Power" bezieht, sondern einfach nur Spaß bereiten will. ABER: Die Grafik von Wii scheint wirklich veraltet zu sein, eine etwas bessere Grafikleistung hätte ich schon erwartet. Mir geht's zwar auch um den Spielspaß, aber wenn die Konsole die Grafikmöglichkeiten eines besseren GameCube zu bieten hat, dann bin ich da skeptisch – da gefällt mir die Grafik der neuen Xbox wesentlich besser. Teilweise finde ich, dass diverse Wii-Spiele eine wirklich schwache Grafik bieten. Schade, dass Nintendo hier nichts gemacht hat.
2.) Der Controller: Wird er nun mit Batterie betrieben oder mit einem Akku? Ich glaube, den meisten Spielern würde es eher liegen, wenn er mit einem Akku ausgestattet wäre. Denn ständig Batterien zu kaufen, ist kein Vorteil. Sind zumindest aufladbare Batterien im Bundle dabei?
3.) Ich frage mich, wann die ersten Ermüdungserscheinungen auftreten. Ich kann mir nicht vorstellen, bei *Zelda* stundenlang herumzufuchteln, da wird man doch sicher einen Muskelkater bekommen.
4.) Euer altes Layout hat mir besser gefallen. Irgendwie kommt mir jetzt alles etwas unübersichtlich vor.
5.) Bezüglich des Spieleangebots zum Releasetermin: Die meisten Spiele kann ein Erwachsener eh nicht spielen. Da ist ein Haufen Kinderkram dabei. Wenn man es genau nimmt, hat man wieder nur eine Handvoll guter Games zur Auswahl.
6.) Ich hoffe, der Softwarenachschub wird nicht einbrechen. Ich frage mich nur, wie es gehen soll, aktuelle Knaller von Xbox 360 und PS3 auf Wii umzusetzen? Allein die grafischen Möglichkeiten der Wii lassen das nicht zu – ein Nachteil bei Multiplattformspielen.
7.) Ich stehe Wii etwas skeptisch gegenüber. Die bisherigen Berichte haben mich nicht gerade vom Sessel gehauen, auch *Zelda* weckt in mir nicht das Zockertier. Vielleicht steckt Wii noch in den Kinderschuhen, aber ich erwarte mir schon eine deutliche Steigerung gegenüber dem bisher Gezeigten.
PS: Schade, dass *Rayman* kein Jump & Run ist. Ich mag keine Minispiel-Sammlungen und hätte mir ein Jump&Run-Adventure erwartet – wie die letzten Teile.
In diesem Sinne, skeptische Grüße,

OSSI ZLÖBL

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

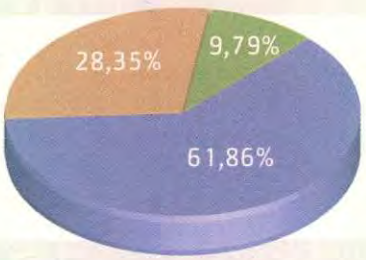


Wii-Launch am spätesten in Europa – wie findet ihr das?

- Die Termine liegen so eng beieinander, da ist das nicht tragisch.
- Unverschämtheit, dass wir am längsten warten müssen!
- Schon blöd, aber Hauptsache ist, dass Wii noch in diesem Jahr kommt.

Werdet ihr euch nach Wii noch GameCube-Spiele kaufen?

- Ja, denn die haben noch immer ihren Reiz.
- Nein, ich werde nur noch Wii-Titel kaufen.
- Weiß noch nicht

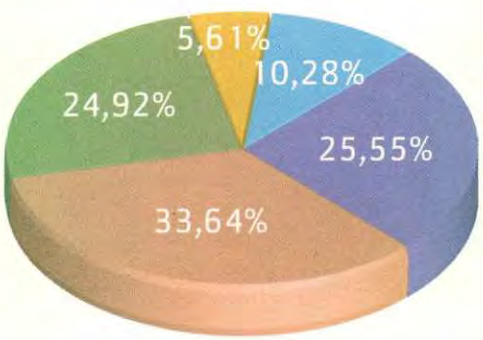


Retro-Spiele über die Virtual Console – cool oder uncool?

- Super Sache, freue mich total drauf!
- Ist ganz okay
- Interessiert mich eigentlich nicht

Wii zum Start im Bundle mit Wii Sports, wie findet ihr das?

- Super, das Angebot haut richtig rein.
- Ein Bundle zum Start ist klasse, aber lieber mit einem anderen Spiel
- Ganz gut, aber bitte als Alternative die Konsole ohne Spiel etwas billiger
- Bundles interessieren mich nicht.



Was sagt ihr über den Wii-Preis von 249 Euro?

- Nicht ganz billig, aber dafür wird schließlich auch was geboten.
- Einschließlich *Wii Sports* geht der Preis völlig in Ordnung.
- Besser das Spiel weglassen und dafür Wii billiger anbieten.
- Ich hätte sogar noch etwas mehr bezahlt.
- Viel zu teuer bei der Leistung

Leser fragen, N-ZONE antwortet

DREI FRAGEN AUF EINMAL

Liebe N-ZONE-Redaktion,
erst einmal ein ganz dickes Lob an euch! Ihr macht eure Sache spitze, die N-ZONE ist meine absolute Lieblingszeitschrift! Ich habe kurz ein paar Fragen und hoffe, ihr könnt mir helfen:
1. Ich bin ein absoluter *FIFA*-Fan und habe mir die aktuelle Ausgabe 2007 für den GameCube gekauft. Nun stellte ich fest, dass in der Internationalen Auswahl die Niederlande wieder nicht dabei sind. Wieso lässt man sie bei *FIFA* immer weg?
2. Ich habe gehört, dass die Wii-Sensorleiste empfindlich gegen Sonnenlicht sein soll. Ist da was dran?
3. Und die letzte Frage noch zu *Zelda*. Wisst ihr, ob es bei *Twilight Princess* auch Charaktere aus *Zelda: Majora's Mask* geben wird, z. B. das Horror Kid?
Ich hoffe, ihr könnt mir helfen und die Fragen beantworten! Liebe Grüße,
ERIC

Hallöchen, Eric! Jeder Verein, jeder Spieler etc. kann selbst entscheiden, ob er Electronic Arts erlaubt, in deren Spielen aufzutauchen. Electronic Arts zieht jedenfalls keinen Vorteil daraus, auf die Niederlande zu verzichten, denn damit würde man ja deren Fans vergraulen. Kurzum: Die Niederländer wollten offenbar – ebenso wie die Tschechen – nicht mit ins Videospiel und deshalb sind sie jetzt auch nicht drin. In Konamis *Pro Evolution*-Serie mischen sie jedoch schon seit einer ganzen Weile mit!
Was den Sensor Bar von Wii betrifft: Nintendo hat alle möglichen Probleme, die im Alltag auftreten könnten, analysiert und größtenteils beseitigt. „Größtenteils" bedeutet hier, dass es zwar passieren kann, dass die Steuerung durch zu starken Lichteinfall beeinträchtigt wird. Allerdings müsste der Lichteinfall dafür schon so stark sein, dass ihr dann ohnehin nicht mehr in Ruhe spielen könntet, weil ihr euren Fernseher nicht mehr seht. Und um gleich noch eine andere, häufig gestellte Frage noch einmal zu beantworten: Der Sensor Bar funktioniert mit jedem Fernseher, egal wie alt er ist, welche Technik er verwendet oder wie groß er ist.
Was *Zelda* betrifft: Vielleicht tauchen Horror Kids auf (sie waren in den N64-Spielen schließlich ein ganzer Stamm), aber DAS Horror Kid, das wir aus *Majora's Mask* kennen, mit Sicherheit nicht. Einfacher Grund: Es lebt in der Parallelwelt Termina, während *Twilight Princess* mal wieder in Hyrule spielt.

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 67, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

SPEICHERPLATZ

Hi, N-ZONE-Team! Ich habe erfahren, dass man mit einer SD-Speicherkarte Spielstände, heruntergeladene Software, Fotos etc. auf Wii speichern kann. Wie viel MB benötigt z. B. ein Spielstand oder ein heruntergeladenes Spiel? Denn ich habe eine 512-MB-Speicherkarte, die ich aber im Moment für meine Digitalkamera benutze und auf der ich nur noch 137 MB frei habe; falls es nicht ausreichen würde, sollte ich mir dann fürs Erste eine SD-Speicherkarte mit 512 MB oder mit 1 GB kaufen? Wofür benötigt man sie sonst noch? Viele Grüße und dickes Lob,
MARCO

Hallo, Marco! Wii verfügt über 512 MB fest eingebauten Speicher, den du mit SD-Karten vergrößern kannst. Damit sollte jeder normale Spieler erst einmal eine ganze Weile auskommen. Denn Spielstände und Retro-Games sind deutlich kleiner, als du befürchtest. NES-Spiele haben nur wenige hundert KB, solche für das SNES sind höchstens 4 MB groß. Bei N64-Spielen wird es etwas kritischer – sie sind meist 16 bis 32 MB groß. Du solltest also schon eine ganz ansehnliche Sammlung von Virtual-Console-Spielen angehäuft haben, bevor du zu einer neuen SD-Karte greifen musst. Was Spielstände betrifft: Wir erwarten, dass diese meist ebenfalls nur wenige KB umfassen werden. Überlege dir einfach, wie viele Spielstände du auf Nintendos Memory Card 251 unterbringst – die hatte gerade mal 2 MB! Du kannst also ruhig abwarten, bis du eine neue Speicherkarte kaufst, schließlich werden die auch immer billiger. Neben Wii benutzt noch ein anderes Gerät von Nintendo SD-Speicherkarten: der Nintendo MP3 Player für den Game Boy, der zeitgleich mit Wii am 8. Dezember erscheint.

MIT WII INS NETZ

Hallo! Da ich kein WLAN habe, möchte ich per LAN-Kabel mit Wii online gehen. Steht zum Launch von Wii auch ein USB-2.0-LAN-Adapter zur Verfügung? Wir User tappen völlig im Dunkeln. Dann wollte ich noch wissen, ob man für den USB-2.0-LAN-Adapter auch einen PC

Comic-Wettbewerb

Macht mit und gewinnt!

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass eventuell eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

Schickt eure Comics an:
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
42 Spieleklassiker
Einsendeschluss:
21. November 2006

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Gewinner:
Nico Scheler aus Jena

Weitere Teilnehmer:
Jennifer Auer, Victor Braun, Felix Bukatz, Gabriel Carlmeyer, David Chamoun, Christian Feldges, Sebastian Fever, Jessica Gleicher, Marcel Issa, Maik Kaulfuß, Adam Osiak, Alain Pfister, Patrick Pohl, Florian Rathje, Julia Sanchis, Valentin Schacher, Frederik Schöppl, Ferdi Tosunlu, Martin Vitus, Marie Wirsching

braucht wie für den Wi-Fi USB Connector des DS? Ich habe nämlich keinen Computer zu Hause. Mit freundlichen Grüßen,
THOMAS VON ECKERN

Hi, Thomas! Nintendo hat vor gut einem Jahr verkündet, dass Wii auch verkabelt ins Netz gehen kann. Der USB-LAN-Adapter für Wii soll voraussichtlich rechtzeitig zum Launch für ca. 30 Euro erscheinen. Im Gegensatz zum Wi-Fi USB Connector ist er aber nichts weiter als ein kleiner Adapter, der den Anschluss an einen herkömmlichen LAN-Router oder direkt ans Modem ermöglicht. Du steckst einfach den Adapter in einen von Wiis USB-Anschlüssen und verbindest diesen Adapter per LAN-Kabel mit deinem Internet-Zugang – fertig ist die stabile Netzverbindung. Einen PC brauchst du dafür natürlich nicht.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 28. November stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

Praktikanten gesucht!

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um folgendes Thema:
Was ist besser: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* für den GC oder für Wii?

Raser04 — **Was ist besser: The Legend of Zelda - Twilight Princess für den GC oder für den Wii?**
Rang: ▲
Mitglied seit: 18.10.04
Datum: 09.10.06 17:50

Hallo, ich wollte das sich mal jeder diese Frage durch den Kopf gehen lässt. Bestimmt werden alle Idioten sofort: Wiiiii! scheien, aber lasst mich doch mal erst mal die Fakten auf den Tisch legen lassen:
1. Auf dem GC ist Link weiterhin ein Linkhänder(so wie er es schon bisher immer war) und auf dem Wii ist er ein Rechtshänder
2. Die Steuerung wurde perfekt für den GC entworfen und selbst Eiji Aonuma musste zugeben, dass die Konvertirung von GC auf Wii ziemlich schwierig war. Außerdem besitzt die Wii-Remote wesentlich weniger Knöpfe als der GC-Kontroller(das sollte man bedenken).
3. Das GC-Spiel wird erst nach dem Wii-Spiel herausgebracht. Wenn das nicht mal etwas zu bedeuten hat.
4. Das Spiel wurde schon mehr als einem Jahr angefangen für den GC zu entwickeln und für den Wii wurde es vielleicht so vor einem viertel bis halben Jahr angefangen zu konvertieren. Wer weiß, ob nicht der ein oder andere Bug auf der Wii-Version entstehen könnte.
So das waren die Fakten und jetzt möchte ich eure Meinung dazu hören. Ich werde es mir defenitiv fürn Cube holen, denn 1. muss ich dann nicht noch 249€ für die neue Konsole hinlegen. 2 möchte ich dieses Spiel unbedingt mit dem GC-Kontroller spielebn(der ist nämlich so handlich) und 3. bin ich der Meinung, dass wenn man in das GC-Spiel viel mehr Zeit als in das Wii-Spiel investiert, sodass es auch dementsprechend besser sein muss.

Alles ist relativ,außer die Geschwindigkeit!

frapes246 — **AW: Was ist besser: The Legend of Zelda - Twilight Princess für den GC oder für den Wii?**
Rang: ▲
Mitglied seit: 03.04.06
Datum: 09.10.06 17:57

> **Zitat:** (Original von Raser04 am 09.10.2006 17:50)
> Hallo, ich wollte das sich mal jeder diese Frage durch den Kopf gehen lässt. Bestimmt werden alle Idioten sofort: Wiiiii! scheien, aber lasst mich doch mal erst mal die Fakten auf den Tisch legen lassen:
> 1. Auf dem GC ist Link weiterhin ein Linkhänder(so wie er es schon bisher immer war) und auf dem Wii ist er ein Rechtshänder
> 2. Die Steuerung wurde perfekt für den GC entworfen und selbst Eiji Aonuma musste zugeben, dass die Konvertirung von GC auf Wii ziemlich schwierig war. Außerdem besitzt die Wii-Remote wesentlich weniger Knöpfe als der GC-Kontroller(das sollte man bedenken).
> 3. Das GC-Spiel wird erst nach dem Wii-Spiel herausgebracht. Wenn das nicht mal etwas zu bedeuten hat.
> 4. Das Spiel wurde schon mehr als einem Jahr angefangen für den GC zu entwickeln und für den Wii wurde es vielleicht so vor einem viertel bis halben Jahr angefangen zu konvertieren. Wer weiß, ob nicht der ein oder andere Bug auf der Wii-Version entstehen könnte.
> So das waren die Fakten und jetzt möchte ich eure Meinung dazu hören. Ich werde es mir defenitiv fürn Cube holen, denn 1. muss ich dann nicht noch 249€ für die neue Konsole hinlegen. 2 möchte ich dieses Spiel unbedingt mit dem GC-Kontroller spielebn(der ist nämlich so handlich) und 3. bin ich der Meinung, dass wenn man in das GC-Spiel viel mehr Zeit als in das Wii-Spiel investiert, sodass es auch dementsprechend besser sein muss.

deine punkte sind wirklich, zum teil, nachvollziehbar und deine sorgen berechtigt, doch ich bin da mal ganz blöd ☻ und vertraue nintendo das sie das zelda aufm wii, noch besser gemacht haben als aufm cube, also die grafik noch ein tick schöner die setzerung durch den wii controller ein ganz besonderes erlebnis usw...

WEDA — **AW: Was ist besser: The Legend of Zelda - Twilight Princess für den GC oder für den Wii?**
Rang: ▲
Mitglied seit: 29.09.05
Autorenpunkte: 3
Leserpunkte: 1
Datum: 09.10.06 18:09

Mann, wartet's doch erstmal ab, ihr bewertet Dinge, die noch gar nicht draußen sind...
außerdem kann ich mich nicht oft genug wiederholen:
Nintendo existiert nun seit mehr als 100 Jahren, macht Geschäfte in Milliardenhöhe und bringt in einem Monat die vielversprechendste und innovativste Konsole raus, die es bisher gab. Die werden wohl kaum so blöd sein, eines ihrer, wenn nicht gar DAS Frenchise auf dem Wii derart zu versemmeln.... Nintendo war seit den 90ern nicht mehr so erfolgreich wie dieses und letztes Jahr und man könnte sagen, dass jetzt der richtige Zeitpunkt zum Zuschlagen ist, was sie ja auch tun. Und dieses Zuschlagen das funktioniert nur mit entsprechenden Spielen, wie eben Zelda. Und bitte, was glaubt ihr, wieviele sich Zelda auf dem GC kaufen und wieviele auf dem Wii? Ich denke mal, so 20% GC, 80% Wii. Die wären doch echt bescheuert, die Konvertierung, der Höhepunkt der letzten 10 Jahre, Vorreiter der warscheinlich erfolgreichsten Zeit Nintendos in den Sand zu setzen. Und ein Unternehmen wie Nintendo macht das nicht.

Das Fake
☻ ☻ ☻ © 2006 Galcian

vb4 — **AW: Was ist besser: The Legend of Zelda - Twilight Princess für den GC oder für den Wii?**
Rang: ▲
Mitglied seit: 27.05.05
Datum: 09.10.06 18:28

> **Zitat:** (Original von Bonkic am 09.10.2006 18:07)
> Dementierendes Geblubber und Aussage, dass die Wii-Version GC Controller Einsatzmöglichkeit besitzt, was nicht der Fall ist.

Ich glaube, meine Zusammenfassung sagt es.

>>Wii-Front.de - die neue und informative Site zum Wii<<

Eingetragener Illuminator! ©

Bonkic — **AW: Was ist besser: The Legend of Zelda - Twilight Princess für den GC oder für den Wii?**
Rang: ◆
Mitglied seit: 06.09.02
Datum: 09.10.06 18:32

> **Zitat:** (Original von vb4 am 09.10.2006 18:28)
> **Zitat:** (Original von Bonkic am 09.10.2006 18:07)
> Dementierendes Geblubber und Aussage, dass die Wii-Version GC Controller Einsatzmöglichkeit besitzt, was nicht der Fall ist.
>
> Ich glaube, meine Zusammenfassung sagt es.

aufgrund deiner schon des öfteren zur schau getragenen ahnungslosigkeit, erspare ich mir, und damit uns allen, eine antwort. ☻

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Noch'n Plus für Abonnenten!

Die neuesten Spiele in bewegten Bildern, coole Trailer und jede Menge Bonusmaterial – es gibt viele Gründe, sich die N-ZONE mit DVD jeden Monat ins Haus zu holen und nebenbei ein aktuelles Spiel abzustauben. Für die aktuelle Scheibe haben uns die Macher des beliebten „Nintendocast" eine Folge zur Verfügung gestellt, die ihr im ROM-Bereich findet. Und noch was Aktuelles: Der Clan NFO feierte am 29. Oktober Geburtstag und veranstaltet ein ultimatives Turnier, zu dem ihr unter gamegenerationx.de alle nötigen Informationen findet. Viel Spaß beim Zocken und man liest sich im nächsten Monat!

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

Wii im Praxistest!

Dank hervorragender Branchenkontakte hat unser Leser André Michel aus Willingen die Wii-Konsole bereits Wochen vor dem offiziellen Launch auftreiben können. Und er hat sofort an uns gedacht und uns das Gerät geschickt – vielen Dank, André! In dem rundum stabilen Gehäuse steckt nicht nur die Hardware-Power von Massivholz, sondern auch jede Menge handwerkliches Geschick. Unsere unverblümten Eindrücke:

- Perfekt verarbeitete Tasten mit Schaumstoff-Druckpunkt
- Kabel des Nunchuks mit 40 cm ausreichend lang
- Disc-Auswurf dank komfortablem Hebel
- Seltsam: Der Power-Knopf funktioniert nicht!

DANKE, ANDRÉ! Alle anderen werden erst am 8. Dezember bedient – wir haben Wii schon jetzt! BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

Leserverhör | Chris Jakobs (21)

Wow! Wenn du auf dem Unterarm nicht zufällig ein Sony-Logo tätowiert hast, würden wir dich als absoluten Nintendo-Fanboy bezeichnen. Korrekt?
Ja, auch wenn der Begriff „Fanboy" immer leicht mit Vorurteilen behaftet ist, so streite ich trotzdem nicht ab, einer zu sein! Ich habe mit 5 Jahren angefangen, Nintendo zu spielen: Vom NES bis bald zum Wii habe ich kaum eine Konsole ausgelassen, auch nicht den Virtual Boy oder den iQue.

Hat der Stich wehgetan?
Wirklich wehgetan hat es eigentlich nicht. Ich war sehr erstaunt, denn es fühlt sich überhaupt nicht wie ein Stechen an, eher wie ein Brennen, da die Nadel mit einer unheimlichen Geschwindigkeit in die Haut „piekst".

Schon ein neues Motiv in Vorbereitung?
Ich spiele derzeit mit dem Gedanken, mir etwas Neues stechen zu lassen. Wahrscheinlich hat es dann aber nur indirekt mit Nintendo zu tun, da ich große Lust auf ein Motiv aus *Resident Evil* oder *God of War* hätte.

Wie reagieren andere Leute auf deine Tattoos?
Die meisten Leute reagieren durchaus positiv auf meine Tattoos, auch wenn manche teilweise wenig Verständnis für das Nintendo-Logo haben. Mario wird hingegen durchweg begeistert aufgenommen. Eine witzige Situation gab es auf dem Nintendo-Stand auf der Games Convention, als mehrere Mitarbeiter von Nintendo of Japan so begeistert von meinen Tattoos waren, dass ich mich für diese erst mal in Pose schmeißen musste.

Na, dann haben sie dir wenigstens einen Werbevertrag angeboten, hm?
Leider nicht, aber eigentlich würden mir ein paar Goodies auch reichen, vielleicht holt das ja jemand bei Nintendo of Europe nach (chris.jakobs@foerde-druck.de)! (lacht)

N-ZONE Das offizielle Leserturnier

Monat für Monat können sich unsere Leser fürs offizielle N-ZONE-Leserturnier qualifizieren. Wer diesmal beim *Metroid Prime Hunters*-Turnier dabei sein möchte, schickt uns eine E-Mail mit dem Betreff „Ich will rasen!" an spielerforum@n-zone.de. Bitte vergesst nicht euren Freundescode, euren Nickname sowie ggf. weitere Kontaktdaten (ICQ, MSN Messenger, Skype, etc.). Stichtag für die Anmeldung ist der 13. November 2006. Wir melden uns dann per E-Mail bei den Teinehmern und wickeln das Turnier für euch ab!

Volksabstimmung

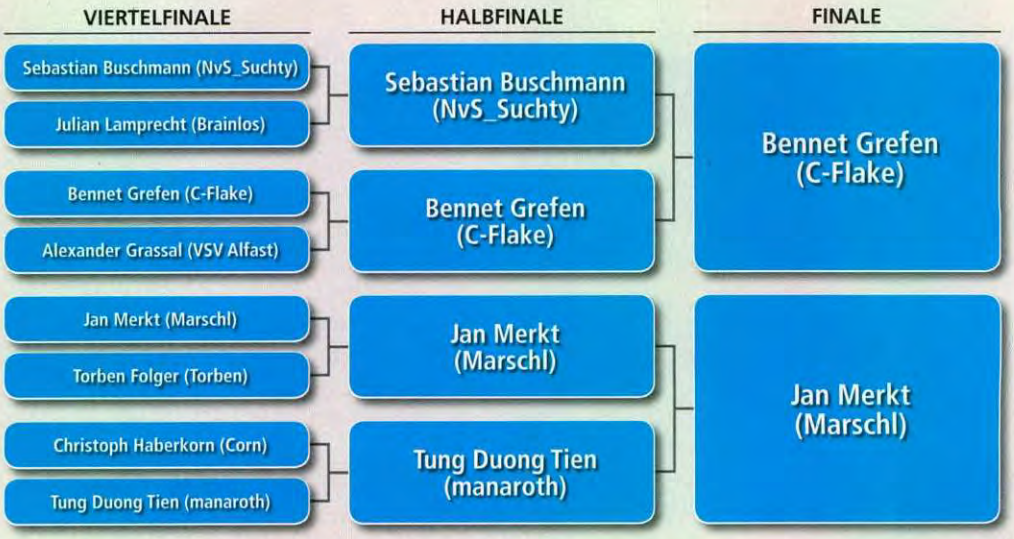
Das Spielerforum gehört euch! Deshalb dürft ihr ab sofort bestimmen, welche Leserturniere in der N-ZONE 01/07 gespielt werden.

Zur Wahl stehen

- Mario Kart DS
- Metroid Prime Hunters
- Tetris DS
- Tony Hawk's American Sk8land
- 42 Spieleklassiker

Stimmt ab und nennt uns eure Wunschtitel per E-Mail unter spielerforum@zone.de! Auch Anregungen, welche Strecken und Spielmodi gespielt werden sollen, sind immer willkommen!

Mario Kart DS-Turnier



DIE FINALISTEN DES TETRIS-DS-TURNIERS

Bennet Grefen
ALTER: 15
NICKNAME: C-Flake
CLAN: Nvasion

ONLINESTATISTIK: 377 Siege, 27 Niederlagen (Stand: 17. Oktober)
KOMMENTAR ZUM FINALE: Jan und ich trugen ein extrem spannendes Finale aus, doch letztendlich hatte ich das Streckenglück auf meiner Seite und konnte so das Match für mich entscheiden.

Jan Merkt
ALTER: 14
NICKNAME: Marschl
CLAN: TeamGameCave

ONLINESTATISTIK: 269 Siege, 94 Niederlagen (Stand: 17. Oktober)
KOMMENTAR ZUM FINALE: Es war ein tolles Final-Match gegen einen gleich guten Spieler. Wir schenkten uns wirklich nichts! Bloß lag das Glück am Ende auf Bennets Seite. ;-)

Highscores made in Germany | Robert „Sunblade" Brandl (17)

Die Deutschen, das Volk der Dichter und Zocker! Diesmal im Profil: der Speedrunner Robert. Seid ihr im nächsten Heft?

STECKBRIEF
Disziplin:
Metroid Prime
Training pro Tag:
1 Stunde Warmspielen
Aktuelle Bestzeit:
2:24 Stunden (100%)

Welche Glitches machst du dir zunutze, um *Metroid Prime* in so kurzer Zeit durchzuspielen?
Diese Spielfehler, „Sequence Breaking" genannt, werden so gut wie alle von mir genutzt, etwa das Aufnehmen der Space Jump Boots nach der Landung auf Tallon IV. Doch dies ist nur ein Faktor für einen guten Speedrun! Ebenfalls ausschlaggebend ist die Route und das schnelle Vorankommen, was mithilfe gewisser Techniken (wie Dash und Ghettojump) vollzogen werden kann.

Wie erreicht man überhaupt einen Speedrun-Rekord?
Man muss eine optimale Route zusammenstellen und je nach Disziplin (z. B. „100%-Run" oder „Low-%-Run") die jeweiligen Standorte der Upgrades auswendig lernen. Selbstverständlich wird man je nach Skill sicherer mit dem Umgang mit „Sequence Breaking". Speedruns können immer wieder verbessert werden, dazu werden nur die erforderliche Motivation, die Verbesserung der Route und Anwendungen von „Sequence Breaking" benötigt.

Hast du überhaupt noch Spaß an *Metroid Prime*? Vielleicht solltest du auf *Metroid Prime 2: Echoes* umsteigen und dort eine Bestzeit aufstellen?
Von Spaß ist bei richtigem Speedrunning nicht mehr die Rede. „Record Hunting" ist halt eine ernste Sache, so sehe ich das zumindest. Speedrunning bei *Metroid Prime 2: Echoes* ist derzeit nicht geplant, da ich dabei bin, die 2-Stunden-Marke im ersten Teil zu knacken und damit in die Top 10 der Welt einzuziehen.

Fanseiten stellen sich vor | Gaming Elite (www.gaming-elite.de)

Simples Durchspielen genügt euch nicht – die Jagd nach dem Highscore spornt euch noch mehr an? Ein Fall für Gaming Elite!

Gibt es heutzutage überhaupt noch genügend „Highscore-Spiele"?
Spiele sind immer öfter onlinefähig und die Spieler können sich so „live" mit anderen Spielern messen. Im Zeitalter des SNES oder N64 gab es noch keine Online-Spiele auf Konsolen und so haben sich die Spieler weltweit dadurch gemessen, indem sie ihre Highscores verglichen haben. Aus dieser Ära heraus ging auch unsere Website hervor.

Mit welchen Maßnahmen schließt ihr Cheater aus?
Wir überprüfen die Rekorde hin und wieder, dabei werden Neueintragungen mit unmöglichen Rekorden von den geschulten Augen unserer Proof-Moderatoren schon im Vorfeld aussortiert. Dazu muss man natürlich gute Kenntnisse von allen gängigen Rankingsites haben, um immer auf dem Laufenden zu sein. Bei neuen Rekorden setzen wir uns mit den Spielern in Verbindung, um im Idealfall einen Videobeweis von ihnen zu bekommen. Oft reicht aber auch ein Bildbeweis des Rekords, wenn es sich nicht gerade um einen Weltrekord handelt.

Christian Fengler BILD: PRIVAT

Ihr kennt sicher auch den N-ZONE-Highscore-Wettbewerb. Was hältst du davon?
Wir sehen immer gern, dass jemand, der auf unserer Seite registriert ist, auch bei euch die Wettbewerbe gewinnt. Die Zahl der Teilnehmer ist sehr groß, da wir auf unserer Website die verschiedensten Spiele abdecken. Die *Donkey Konga*- und *Mario Kart*-Gewinner sind uns allen aber ein Begriff und viele von uns kennen diese Spieler auch durch die GECON privat. Es gibt natürlich auch eine große Zahl an unentdeckten Talenten, die bei den N-ZONE-Wettbewerben mitmachen. Und gerade das finden wir an dem Wettbewerb toll, der somit neue Spieler dazu bringt, Rekorde aufzustellen, die dies ohne den Anreiz von Preisen vielleicht nicht getan hätten. Daher hoffen wir, dass die Solorekorde auch in Zeiten der Onlinespiele noch eine Zukunft haben, sowohl in der N-ZONE als auch auf unserer Webseite.

„Gaming Elite" ist mehr als „nur" eine Highscore-Webseite. Gibt es eine Verbindung der GECON mit der Website?
Auf unserer Webseite gibt es nicht nur Highscore-Listen, sondern auch Infos über unseren Clan und unser Fantreffen. Im Moment beraten wir, ob es im Winter eine GECON gibt. Zu unserer GECON im Sommer sind auch einige Leute gekommen, die den Vorschaubericht in der N-ZONE gelesen hatten. Dafür möchten wir uns nochmals recht herzlich bedanken.

Fankalender: Wo muss der Nintendo-Fan im November hin?

N-Warp*

Ende November treffen sich die Fans im sauerländischen Meschede zur N-Warp! Bis zu 70 volljährige Teilnehmer aus ganz Deutschland werden dieses Jahr erwartet. Wer Spaß daran hat, sich mit den besten Spielern in *Mario Kart* oder *Wii Sports* zu messen, mit Gleichgesinnten zu plaudern, schon immer mal die alten Nintendo-Klassiker zocken wollte und den Wii bestaunen möchte, muss am 25. November unbedingt kommen. Mehr Infos gibt's unter www.n-warp.de!

BILD: PRIVAT

NIGAN*

NIGAN, das Nintendo-Fantreffen in Munderkingen/Süddeutschland, geht vom 10. bis 12. November in die nächste Runde. Für die N-ZONE führten die Organisatoren Tagebuch. Wollt ihr bei der diesjährigen Veranstaltung mit dabei sein, lohnt sich ein Blick auf die NIGAN-Webseite www.nigan.de!

*November 2006

	M	D	M	D	F	S	S
44			1	2	3	4	5
45	6	7	8	9	*10	*11	*12
46	13	14	15	16	17	18	19
47	20	21	22	23	24	*25	26
48	27	28	29	30			

14. September: Florian verhandelt mit Sponsoren, die auf der Games Convention gewonnen wurden. BILD: PRIVAT

12. Oktober: Die 40 TV-Geräte werden getestet. Auch alle Konsolen werden intensiv auf Spielbarkeit geprüft. BILD: PRIVAT

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging (DS)
- Entscheidet euch im Übungsmodus für die Disziplin „Laut rechnen".
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

Polarium (DS)
- Wählt im Hauptmenü „Aufgaben".
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Dancing Stage: Mario Mix (GameCube)
- Wählt die „Freie Auswahl" und tanzt das Lied „Euphoria" auf dem Schwierigkeitsgrad „Schwer" (ohne „Trix-Mix").
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Super Mario Kart (Super NES)
- Fahrt im „Time Trial"-Modus die „Rainbow Road" mit einem Charakter eurer Wahl.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **13. November** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punkteständen entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

- **42 Spieleklassiker**
- **Big Brain Academy**
- **Electroplankton**
- **English Training: Spielend Englisch ...**

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

DR. KAWASHIMAS GEH.-JOGGING

Rechnen 100
1:04 Tobias Paulus
Magisches Dreieck
17 Sek. Alexandra Wolter

MARIO KART DS

Pilz-Brücke
1:13:828 Sascha Bräuninger
Ticktack-Trauma
1:41:362 Sascha Bräuninger
Waluigi-Flipper
2:05:569 Sascha Bräuninger
Luigi's Mansion
1:35:731 Gewinner siehe oben
Piazzale Delfino
1:35:299 Wer wohl?
Bowsers Festung
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
Peachs Schlossgarten
1:29:461 *schnarch* ... Sascha
Wario-Arena
1:59:030 Saschas achter Sieg!
Cheep-Cheep-Strand
1:27:704 Simon Birker (Saschas Siegesserie ist vorbei!)

SUPER MARIO 64 DS

Bob-Omb-Truppe
191.400 Sebastian Mathys
Zum Explodieren!
403 Sebastian-Mathys
Gesucht! Gefunden!
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
Panzerknaller
274.500 Benjamin Sonntag
Auf und ab und ab und auf
1.233 Benjamin Sonntag

Highscores aus der letzten N-ZONE

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Zeit)

Platz	Zeit	Name
1.	18 Sek.	Alexandra Wolter
2.	22 Sek.	Matthias Wirth
3.	25 Sek.	Garlef Eder
4.	27 Sek.	Christian Wutte, Hans-Joachim Sonntag, Christoph Nösges, Philipp Wolters, Andreas Hacker
9.	29 Sek.	Jens Dellhofen
10.	35 Sek.	Stefan Mahrla

NEW SUPER MARIO BROS. (Marios Rutschpartien)

Platz	Punkte	Name
1.	211	Tayfun Yanar
2.	198	Andreas Hacker
3.	173	Kevin Münder
4.	169	Thomas Empl
5.	138	Christopher Sucharipa
6.	137	Florian Sieke

MARIO KART DS (Yoshi-Kaskaden)

Platz	Zeit	Name
1.	0:47:949	Sascha Bräuninger
2.	0:49:255	Simon Birker
3.	0:49:255	Mark Schmidt
4.	0:50:737	Julian Riederer
5.	0:50:760	Stefan Mahrla

DONKEY KONGA (All The Small Things, Gorilla)

Platz	Punkte	Name
Mit DK Bongos		
1.	474.213	Christian Eitelmann
2.	449.833	Tobias Hauser
Mit GameCube-Controller		
1.	521.213	Christian Eitelmann
2.	0:49:255	Simon Birker

Schickt uns eure Freundescodes an spielerforum@n-zone.de!

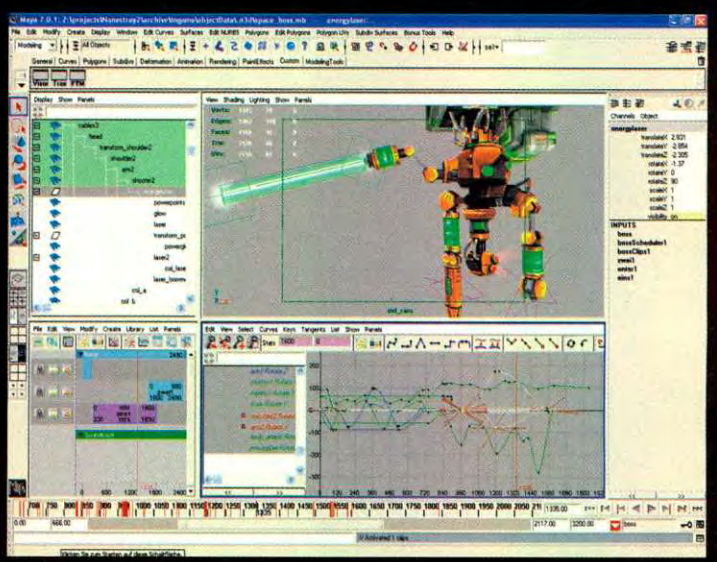
Partner gesucht!

Freunde für Online-Matches gesucht? Wir vermitteln Mitspieler für die Spiele der Wi-Fi Connection!

Name	Freundescode	E-Mail-Kontakt	Was wird gespielt?
Matthias Odebrecht	0644-9637-9139	matthias.odebrecht@solnet.ch	Animal Crossing: Wild World
Martin Stein	0258-4692-9261	stadroda@freenet.de	Mario Kart DS
Bernd Pietzsch	4854-0845-1304	legion@o2online.de	Animal Crossing: Wild World
Andreas Fischer	3136-0998-5788	andreas-hy-auch@web.de	Mario Kart DS
Andrea Dorré	1074-4788-2895	Peach-2000@gmx.de	Animal Crossing: Wild World
Tobias Krebs	2062-3429-7149	tobi.krabbe@freenet.de	Animal Crossing: Wild World
Eric Claude	2405-8757-5592	colonelschepert@hotmail.com	Animal Crossing: Wild World
Jens Zimmermann	3307-8872-0359	jenszim@t-online.de	Animal Crossing: Wild World
Brigitte Schmeler	1332-1735-6572	brirob@pt.lu	Animal Crossing: Wild World
Fabian Bade	4252-7485-2804	Fabian-Bade@arcor.de	Metroid Prime Hunters
Niklas Brandt	2749-5092-3325	Yatzee@hotmail	Metroid Prime Hunters
Niklas Brandt	0687-8981-7336	Yatzee@hotmail	Animal Crossing: Wild World

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups
Nanostray 2.
Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik & Nanostray Arcade
Teil 5: Leveldesign & Gegnerplatzierung
Teil 6: Fertigstellung & Bugfixing



LEBEN Erst durch realistische Animationen wird den 3D-Modellen virtuelles Leben eingehaucht. BILD: SHIN'EN

Nanostray 2

Teil 2: Grafik & Animation

AUTOR: PETER WEISS

Nachdem wir euch in der letzten N-Zone das grundlegende Design von *Nanostray 2* vorgestellt haben, wenden wir uns nun der Gestaltung der Grafik und den Animationen zu. Neben den dafür benötigten Programmen gehen wir auch auf Eigenheiten des DS ein, die dabei beachtet werden müssen. Insgesamt wollen wir *Nanostray 2* einen noch abwechslungsreicheren und aufregenderen Look verpassen. Was das Aussehen der Levels und der Raumschiffe anbelangt, so werden Ideen vom Team gesammelt und diskutiert, während die Modellierung und Texturierung unter der Leitung unseres Lead Artist Martin Sauter stattfindet. Am Beispiel des ersten Endgegners zeigen wir euch die Entstehung eines 3D-Modells.

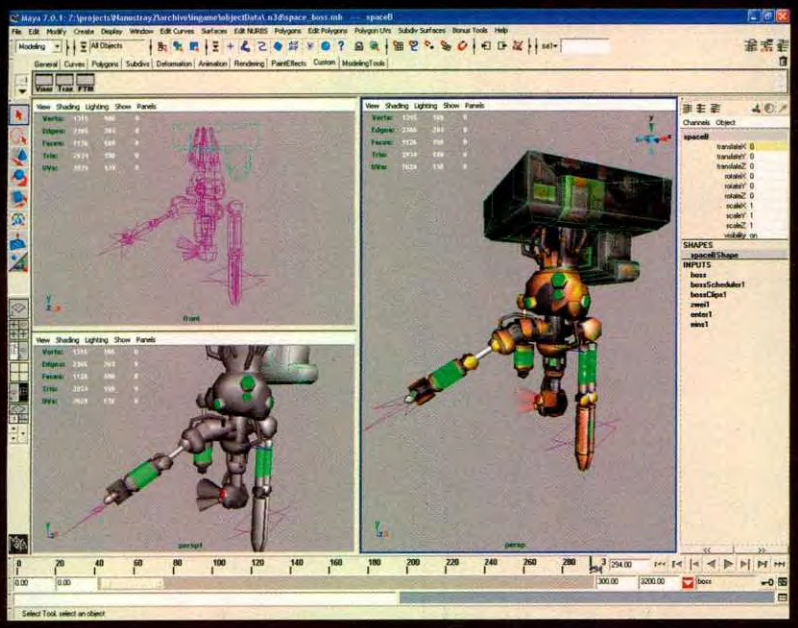
IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2.

LINIEN UND POLYGONE

Steht das Aussehen eines Levels oder Raumschiffes fest bzw. wurde dies vorskizziert, wird davon ein 3D-Modell erstellt. Dafür verwenden wir das 3D-Programm „Maya", welches auch bei vielen Hollywood-Blockbustern zum Einsatz kommt. Mittels einfacher geometrischer Formen wie z. B. Würfel oder Zylinder werden grobe 3D-Modelle erstellt, die sich durch weitere Bearbeitung schließlich zu dem entsprechenden 3D-Objekt entwickeln. Man kann das mit dem Basteln eines Drahtmodells vergleichen, wobei die kleinste Fläche jeweils ein Dreieck ist und dementsprechend aus drei Linien besteht. Solch ein Dreieck nennt man in Entwicklerkreisen „Polygon". Der Nintendo DS kann etwa 2.000 Polygone gleichzeitig darstellen. Dieses Limit muss man bei der Modellierung stets beachten, da neben dem Endgegner noch das Spielerraumschiff sowie die Umgebungsgrafik und meist noch viele Schüsse bzw. Spezialeffekte dargestellt werden müssen. Als Vergleich könnte man anführen, dass in aktuellen PC-Spielen diese Anzahl von Polygonen bereits für die Modellierung eines einzelnen Steins benötigt wird. Damit das 3D-Modell auch schön aussieht, wird ein Shader eingestellt und das Objekt optional mit einer Textur überzogen. Der Shader legt die Materialeigenschaften wie z. B. Farbe oder Lichtreflexion fest.

PUNKTE UND TAPETEN

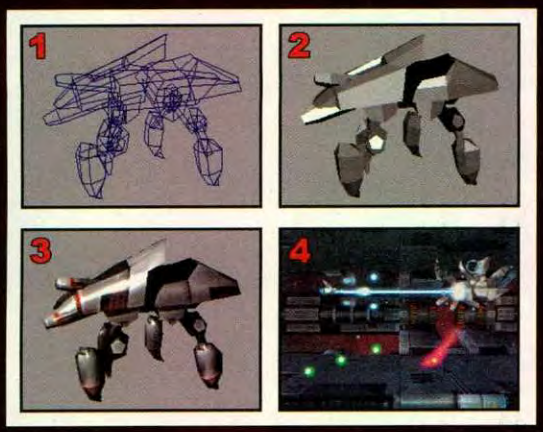
Als Textur bezeichnet man eine Grafik, die wie eine Art Tapete über das 3D-Modell geklebt wird. Für *Nanostray 2* werden sämtliche Texturen von Hand mittels Grafiktablett gezeichnet und auf die Restriktionen der DS-Hardware hin optimiert. Beim Nintendo DS stehen maximal 512 Kilobyte an Texturspeicher zur Verfügung, was geschicktes und vor allem effizientes Hantieren mit den Texturen voraussetzt. Die drei Texturen unseres Endgegners sind 128 x 128, 64 x 64 sowie 32 x 128 Pixel groß und verbrauchen zusammen gerade mal 24 Kilobyte Texturspeicher.

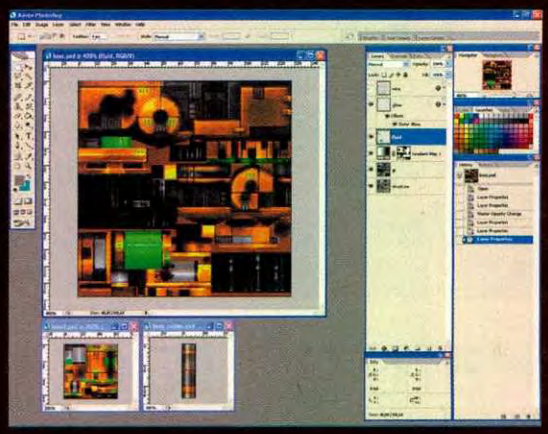


Links:
GEBURTSSTUNDE Mittels Maya entstehen aus einfachen geometrischen Körpern und Linien aufwendige 3D-Modelle.
BILD: SHIN'EN

Links unten:
EVOLUTION Vom einfachen Drahtgittermodell (1) über ein „flat geshadetes" 3D-Objekt (2) hin bis zum fertig texturierten Gegner (3). Auf dem vierten Bild seht ihr den Gegner in Aktion im Spiel.
BILD: SHIN'EN

Rechts unten:
TAPETE Diese Texturen werden auf das 3D-Modell „geklebt" und verleihen dem Endgegner ein realistisches Aussehen.
BILD: SHIN'EN





Werden Texturen in zu hohen Auflösungen gezeichnet, verbrauchen diese nicht nur unnötig viel Speicher, sondern flimmern im Spiel oft unansehnlich. Spart der Grafiker hingegen an der falschen Stelle, verpixeln die Texturen unschön und es entsteht ein hässlicher „Klötzchen-Look". Ihr seht schon, diese Arbeit verlangt viel Fingerspitzengefühl.

BEWEGUNG IM SPIEL

Wie bereits weiter oben angesprochen, werden sämtliche Texturen durch zahlreiche Shader veredelt. Unsere 3D-Engine kann neben den Standard-Shadern von Nintendo durch diverse Programmierkniffe zusätzliche Shader, wie z. B. Environment-Mapping und Multitexturing darstellen. Ein Endgegner wäre kein wirklicher Gegner, würde er regungslos im Raum schweben und nur auf seinen Pixeltod warten. Erst durch das Animieren haucht der Grafiker dem 3D-Modell virtuelles Leben ein. Diese Animationen werden ebenfalls in Maya erstellt und erfordern einiges an Erfahrung. Für jede einzelne Achse im 3D-Raum (X, Y, Z) kann auf einer Zeitleiste die jeweilige Position, Rotation und Skalierung zu einem bestimmten Zeitpunkt festgelegt werden. Meist hat ein 3D-Modell verschiedene Animationen, die über den Programmcode zu bestimmten Ereignissen abgespielt werden. So besitzt der Endgegner beispielsweise neben seiner Angriffsanimation auch eine Sterbeanimation.

DAS SKELETTSYSTEM

Alternativ können komplexe Animationen auch über ein Skelettsystem animiert werden, welches in der Regel bei organischen Modellen zum Einsatz kommt. Damit lässt sich die Hülle um die einzelnen Knochen ähnlich wie Knochen und Haut beim Menschen, realistisch bewegen und verdrehen. Was sich auf dem Papier aber noch halbwegs einfach anhört, ist für die DS-Hardware meist ein „knochenharter" Job, denn das Animieren dieser sogenannten Bones benötigt viel Rechenzeit. Daher sollte der Grafiker die Anzahl der Bones so gering wie möglich halten.

Beim Erstellen der Hintergrund- bzw. Levelgrafiken gehen wir im Grunde genommen ähnlich vor, nur dass wir hier lediglich bei vereinzelten Objekten Animationen einbauen müssen, ein Großteil der Levels besteht ja meist aus statischen Modellen. Abschließend sei gesagt: Eine schöne Grafik führt nicht zwangsläufig zu einem besseren Spiel. Wir versuchen allerdings, mit jedem unserer DS-Spiele die Messlatte des technisch Möglichen ein Stückchen höher zu setzen. *Nanostray 2* wird hier keine Ausnahme bilden. In der nächsten N-ZONE werden wir euch Einzelheiten zur Programmierung und zu den Spezialeffekten verraten. ■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Sproing Interactive bei der Entwicklung des WWII-Titels Panzer Tactics DS.

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase
Teil 2: Umsetzung der Steuerung
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Grafik, Artwork & Style
Teil 5: Online-Modus und Bugfixing

BREITES GRINSEN Neben seiner Arbeit am Multiplayer-Modus wirft Erwin Kloibhofer zur Entspannung gerne mal einen Blick in die N-ZONE. BILD: SPROING

Panzer Tactics DS

Teil 3: Programmierung

AUTOR: THOMAS SCHREINER

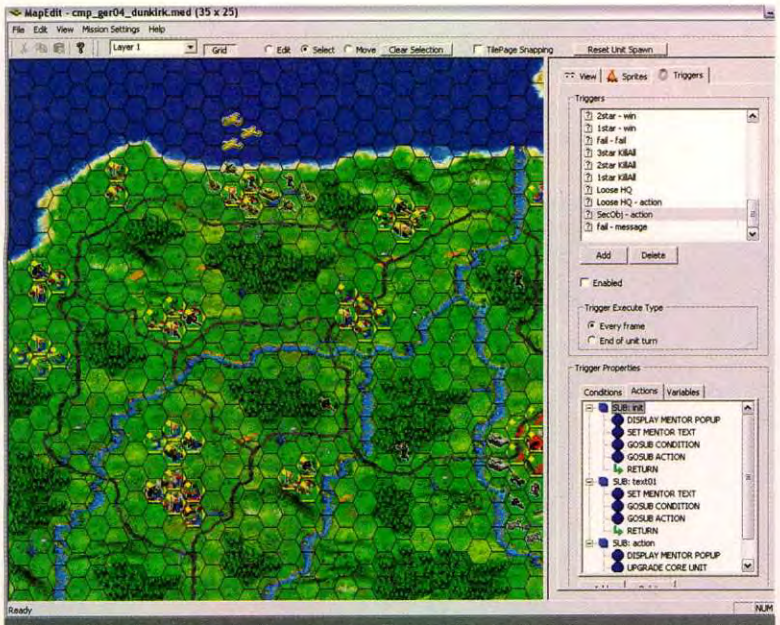
Nach einer kurzen Unterbrechung führen wir nun unser Entwicklertagebuch zu *Panzer Tactics DS* fort und werfen im mittlerweile dritten Teil einen Blick auf die Programmierung dieses WWII-Taktikers. Dabei gab es für die Entwicklerschmiede Sproing Interactive einige Hürden zu überwinden. Beispielsweise beim Dauerthema Map Editor: Ständig wurden Funktionen ergänzt oder verändert, sodass zahlreiche Testläufe nötig waren, bis Rendering, Map Editor und Gameplay einwandfrei miteinander harmonierten. „Mittlerweile kann man aber sehr viel mit diesem Tool machen: vom Zusammensetzen der Maps aus einzelnen Grafikbausteinen über das Platzieren von Einheiten und Setzen der Parameter bis hin zum Definieren der Bedingungen für Sieg und Niederlage und des Wetters. Auch Tutorials und verschiedenste Messages können hier erstellt werden", erläutert Projektleiterin Johanna Schober die Erfolge auf diesem Gebiet.

Daneben stellte auch der Multiplayer-Modus ganz besondere Anforderungen an die Entwickler. Denn bislang existieren noch nicht viele Spiele mit Wi-Fi-Modus und so konnte man bei Sproing kaum auf Erfahrungswerte und praxiserprobte Entwickler-Tools zurückgreifen. In gewisser Weise war hier also eine Art Pionierleistung gefragt.

MANCHES GEHT AUCH LEICHTER

Als wesentlich einfacher erwiesen sich dagegen die Grafikdarstellungen der 150 jeweils 32x32 Pixel großen Einheiten. Hier kam es vor allem auf Realismus und zugleich gute optische Differenzierbarkeit auf dem kleinen DS-Display an. „Insgeheim hatte ich erwartet, dass wir bis zum letzten Tag winzigste Änderungen an Grafiken vornehmen würden", spricht Johanna Schober über erste Befürchtungen. Doch Game Designer Christoph Quas und Grafiker Johannes Graf hatten bereits früh einige wichtige Entscheidungen getroffen. „Zuerst wurde die Progression so gestaltet, dass maximal drei Einheiten einer Klasse gleichzeitig in einer Mission vorkommen", erklärt Schober. Diese Einheiten unterscheiden sich nun durch unterschiedliche Parameter. Immer gibt es eine starke, teure Einheit, eine schwache, billige Einheit sowie eine Einheit, die genau in der Mitte zwischen diesen beiden angesiedelt ist. Zusätzlich sind die einzelnen Fraktionen durch Farbcodes gekennzeichnet: Die Deutschen sind grau gefärbt, die Russen olivgrün, die Amerikaner dunkelgrün und die Briten schließlich gelbbraun.

Die Unterscheidung der Einheiten wird dem Spieler später durch Informationen in einer sogenannten Token Area möglich sein: „Nation, Stärke und Stufe (stark, mittel oder schwach) sind also immer im Blickfeld", bestätigt Johanna Schober. „Bewegt der Spieler den Cursor auf eine



MAP EDITOR Hier werden die Maps aus einzelnen Grafikbausteinen zusammengefügt, Einheiten platziert und allerlei Parameter gesetzt: von den Bedingungen für Sieg und Niederlage über das Wetter bis hin zu Städtenamen und den Experience-Stufen der KI-Einheiten. BILD: SPROING

AUF EINEN BLICK Am Bottom Screen sieht man drei deutsche Panzer (gelbe Balken). Die farbigen Balken auf dem Top Screen zeigen Stärken und Schwächen der markierten Einheiten an. BILD: SPROING

Einheit, kann er sich jederzeit ein detailliertes Bild dieser Einheit und ihrer Parameter machen."

PROGRAMMIERUNG IN SCHRITTEN

Zu Beginn der Programmierungsarbeiten standen die Darstellung der Spiel-Elemente sowie die Erstellung von Tools im Vordergrund, damit auch die Nicht-Coder des Teams am Spiel weiterarbeiten konnten. Mit Map Editor und Build Tools sollten dann Johannes Graf, Christoph Quas, Holger Kratz und Johanna Schober Grafiken erstellen und neue Features testen können. Als Nächstes kamen KI, Basis-Gameplay und das User Interface an die Reihe, welches für alle Einheiten-Aktionen wie Ziehen, Kaufen, Platzieren, Kämpfen, Reparieren oder Transportieren von Bedeutung ist. Anfang April schließlich ging es mit dem bereits erwähnten Multiplayer-Modus weiter, bevor später dann zusätzliche Gameplay-Features wie die Funktionalitäten der Officers und Commando-Einheiten ergänzt wurden. Seit Mai erfolgte dann die Erstellung der Maps für die Singleplayer-Kampagne. „Ab da waren die Tools und das Rendering so weit, dass die datenseitige Umsetzung sinnvoll und mit voller Effizienz angegangen werden konnte", so Schober.

GEEIGNETE HILFSMITTEL

Grundsätzlich stehen zur Spiele-Entwicklung für den Nintendo DS zwei Pakete zur Verfügung: Zum einen das offizielle Entwicklungssystem von Nintendo sowie der CodeWarrior-Compiler von Metroworks, zum anderen das Entwicklungssystem von Hudson und die ProDG-Tools von SN Systems. „Da wir bereits in anderen Projekten für GameCube und PlayStation 2 mit Tools von SN Systems gearbeitet haben und sehr zufrieden waren, entschieden wir uns für die zweite Variante. Was wir nicht vorhergesehen hatten, war, dass Nintendo selbst diverse Tools für Wi-Fi-Spiele erst relativ spät in unserem Projekt bereitstellte. Hinterher musste SN Systems dann auch noch ihre Software an diese neuen Tools anpassen, was alle Beteiligten ziemlich ins Schwitzen brachte", kommentiert Johanna Schober einen kritischen Punkt in der Entstehungsgeschichte von *Panzer Tactics DS*.

IDEEN IM ÜBERFLUSS

Wenn bei Sproing Interactive eines im Überfluss vorhanden ist, dann sind es gute Ideen. Doch innerhalb der angepeilten Entwicklungszeit musste davon notgedrungen natürlich einiges auf der Strecke bleiben. Folglich wurden auch einige Animationsideen wie Vogelschwärme, Stromschnellen im Fluss oder wogende Weizenfelder wieder verworfen, welche die Maps lebendiger hätten erscheinen lassen. „Nachdem wir aber ein Kriegsspiel entwickeln, wäre das vielleicht ohnehin unangebrachte Romantik gewesen", zeigt sich die Projektleiterin schließlich nicht allzu betrübt darüber, dass diese Features letzten Endes doch nicht umgesetzt wurden.

Zum Schluss noch ein Hinweis in eigener Sache. Aufgrund aktueller Entwicklungen im Hause Sproing haben wir uns dazu entschieden, unser Entwicklertagebuch um eine zusätzliche Folge zu erweiteren. Daher lest ihr in der nächsten N-ZONE, was es über die künstlerischen Aspekte bei der Entwicklung von *Panzer Tactics DS* zu berichten gibt. ■

WICHTIGE HINWEISE Auch die Tutorial Scripts werden im Map Editor erstellt und editiert. BILD: SPROING

Die Wii-Retro-Quelle

Sega-Fans, frohlocket!

Holerö, Freunde gepflegter Retro-Unterhaltung! Mal ganz unter uns: Früher mochte ich Sega nicht besonders. Mein Super Nintendo hat mir damals voll und ganz gereicht, um Spieleperlen wie *Super Mario World 2: Yoshi's Island* oder *Secret of Mana* zu spielen. Da war es mir gelinde gesagt wurscht, womit die Sonic-Erfinder antanzten. Doch das Blatt hat sich inzwischen gewendet: Sega produziert keine Heimkonsolen mehr und mit Sonic habe ich mich auch angefreundet – der blaue Igel ist ja jetzt keine Konkurrenz für Mario mehr! Warum ich euch das erzähle? Diesen Monat stellen wir euch drei Sega-Kultklassiker vor, die ihr demnächst für Wii herunterladen könnt. Bahn frei für *Columns*, *Ecco the Dolphin* und *ToeJam & Earl*!

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

Fakten

- Erschien 1991 für Sega Mega Drive
- 25 Levels
- Kooperativ-Modus für zwei Spieler
- Eine würdige Fortsetzung für Mega Drive erschien 1993 …
- … und 2002 wurde der dritte Teil für Xbox in den Sand gesetzt.
- Starttitel der Virtual Console in den USA

EIN WIENER GANZ GROSS Bevor es Sonic gab, war ToeJam DAS Maskottchen für Sega. BILD: N-ZONE

ToeJam & Earl

Cooler als Marianne und Michael geht nicht? Aber sicher!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Bislang brachte jede Dekade ein Traumpaar hervor: Bud Spencer und Terence Hill prägten in acht gemeinsamen Siebzigerjahre-Streifen die Flower-Power-Ära und das Duo Bohlen/Anders sorgte in den Achtzigern für rappelvolle Diskos. Für Sega-Fans, die in den Neunzigern aufwuchsen, gelten ToeJam und Earl als das ultimative Traumduo nach Ernie und Bert! Das Spiel wurde in den USA als Launchtitel der Virtual Console bereits bestätigt, deshalb rechnen wir damit, das Action-Adventure pünktlich am Wii-Launchtag spielen zu können. Doch worum geht's in dem Klassiker?

ERDLING AUF BEWÄHRUNG

Auf einer Odyssee durch die unendlichen Weiten des Weltalls lässt ToeJam seinen Kumpel Earl das Steuer übernehmen – eine Fehlentscheidung, wie sich herausstellt! Nach einer Bruchlandung befindet sich das ungleiche Duo auf dem Planeten Erde; die zehn Teile ihres Raumschiffs sind in alle Winde zerstreut. In 25 Levels sammelt ihr die Splitter wieder auf und seht euch nebenbei einer Horde angriffslustiger Erdlinge gegenüber. Aufgesammelte Items wie Turbo-Rollschuhe oder Schwingen verleihen euch zusätzlich Tempo oder be„Flügel"n euch im wahrsten Sinne des Wortes. Was *ToeJam & Earl* einzigartig macht, ist insbesondere der Zweispielermodus: Je nachdem, wie weit voneinander entfernt die Protagonisten stehen, schwenkt die Spielperspektive in den Splitscreen-Modus um. Schade ist jedoch, dass ToeJam und Earl nur noch unter eingefleischten Fans bekannt sind. Bleibt zu hoffen, dass der einstige Vorzeige-Plattformer auf der Virtual Console zu neuem Ruhm gelangt! ■

RETRO-TEST

TOEJAM & EARL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega

WERTUNG ★★★★☆

GESTATTEN! „Ich heiße so wie das Zeug, das sich unter den Zehennägeln ansammelt." BILD: N-ZONE

COOLES DUO Highlight ist der Zweispielermodus, der je nach Spielsituation auf einen gemeinsamen Bildschirm schwenkt. BILD: N-ZONE

Ecco the Dolphin (Mega Drive, 1992)

„Flipper, Flipper, Freund aller Kinder …"

Für viele DS-Spieler gehört *Electroplankton* zur täglichen Meditation einfach dazu. Mal eben eine der zehn Unterwasser-Kreaturen antippen und die Musik dazu genießen, das hat was. Eine ähnliche Spielerfahrung gab's jedoch schon früher: *Ecco the Dolphin* entführt euch als Delfin in eine Unterwasserwelt, in der kleinere Rätsel absolviert werden müssen, um die Tiefen des Ozens weiter zu erkunden. Die meiste Zeit könnt ihr euch frei in dem Gewässer bewegen, Ultraschall-Gespräche mit den anderen Meeresbewohnern führen und den wunderschönen Sound genießen. Ein Nachfolger fürs Meg-Drive-Zusatzlaufwerk „Mega CD" erschien 1993, zudem gab's auf Dreamcast eine 3D-Neuauflage, die aber bei weitem nicht die Popularität der Originalversion erreichte. **(ck)** ■

RETRO-TEST

ECCO THE DOLPHIN

Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega

WERTUNG ★★★★☆

MEERES-IDYLLE Heute entspannt man mit Electroplankton, früher gab's Ecco. BILD: N-ZONE

Columns (Mega Drive, 1990)

Munteres Blöckestapeln – das kennen wir doch irgendwoher.

Anfang der 1990er-Jahre prallten zwei Krankheiten aufeinander: Während Game-Boy-Besitzer vom *Tetris*-Fieber befallen waren, hieß die Diagnose unter Game-Gear-Fans „*Columns*-Manie". In dem Geschicklichkeitsspiel prasselten Blöcke – dargestellt als Edelsteine in drei verschiedenen Farben – von oben auf den Bildschirm herein. Im Gegensatz zu *Tetris* konnte man die Gebilde nicht drehen, wohl aber die Reihenfolge der Farben ändern. Eine Reihe löste sich erst dann auf, wenn sie vollständig in einer Farbe gehalten war. Der Suchtfaktor war allerdings schon seinerzeit dem Nintendo-Klassiker von Alexey Pajitnov unterlegen, denn sowohl in puncto Steuerung als auch beim Spieldesign hatte *Tetris* die Nase vorn. Wir würden uns wünschen, dass man die Blöcke mit der Wii-Fernbedienung drehen kann – mal sehen, ob Sega unsere Bitte erhört! **(ck)** ■

RETRO-TEST

COLUMNS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega

WERTUNG ★★★½☆

KOOP In diesem Spielmodus darf jeder Teilnehmer einen Spielzug vollführen. BILD: N-ZONE

KOLUMNE Segas Knobler spielte sich wie Tetris, war aber bei weitem nicht so erfolgreich. BILD: N-ZONE

Alle angekündigten Wii-Titel auf einen Blick

Titel:	System:	Jahr:	
Bonk's Adventure	Turbografx	1990	★★★
New Adventure Island	Turbografx	1992	★★★★
R-Type	Turbografx	1991	★★★★★
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★
Super Mario World	SNES	1992	★★★★
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★

Jäger und Sammler

Schwere Entscheidung!

Kaum setzen wir mal einen Monat mit den News für Sammler aus, schon veröffentlicht Nintendo of Japan ein Sondermodell nach dem anderen. Da kommt der europäische Freak mit dem Kaufen gar nicht hinterher, denn schließlich ist das Urlaubsgeld schon im Sommer verprasst worden. Aber vielleicht findet ihr schon eine gute Anlage für euer Weihnachtsgeld. Brandneue, limitierte DS-Modelle warten schon auf einen Vitrinenplatz. Und dank Euch hat es diesmal auch spezielle Software in unsere Jäger-und-Sammler-Rubrik geschafft: ein seltenes *Star Wing*-Modul aus guten, alten SNES-Zeiten.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Limited Editions

Final Fantasy III DS Lite Limited Edition

Wie so oft standen sich am am 24.08.2006 Tausende von Japanern die Beine in den Bauch, die zum Start von *Final Fantasy III* versuchten, eine der begehrten Limited Editions mit dem schmucken weißen DS Lite zu ergattern.
Innerhalb weniger Stunden war das Bundle japanweit ausverkauft. Sammler dürften allerdings bei einigen Importeuren noch auf wenige verbliebene Exemplare stoßen, die zum saftigen Preis von über 300 Dollar verkauft werden. Einen exklusiven Geschmack zu haben, war leider schon immer etwas teurer. Unser Tipp: Wartet einige Monate – mit etwas Glück fällt der Preis noch oder einige Exemplare werden zu günstigeren Preisen auf bekannten Auktionsplattformen versteigert. Die letzten Auktionen liefen schon unter 250 Dollar aus!

Inhalt: Konsole, Spiel
Stückzahl: angeblich 20.000
Preisspanne: 300-350 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von Final Fantasy III
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

BILD: GAMECHOICECLUB

Donkey Kong GBA Limited Edition Club Nintendo

Neben dem 20. Anniversary Famicom GBA, den wir euch in der nächsten Ausgabe vorstellen, einer der seltensten Game Boys, die natürlich – wie könnte es anders sein? – nur über den Club Nintendo zu beziehen war. Das gelbe Gerät mit seinen braunen Tasten ist zwar für Gorillahände zu klein, aber mit dem kleinen DK-Logo auf der Front ein cooler Blickfang. Leider wird das Gerät nur noch selten angeboten und erzielt horrende Preise.

Inhalt: Konsole
Stückzahl: Unbekannt
Preisspanne: 450-600 Euro
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Donkey Kong Country 2 und Donkey Konga 2
Wo erhältlich: Club Nintendo Japan
Seltenheitsfaktor: Hoch

BILD: N-ZONE

NES Classics Collection

Über den deutschen Sternekatalog konnten Spieler die NES-Classic-Collection mit der im Retrostyle gehaltenen großen Sammelbox erwerben. Für 13.500 Sterne bekam der registrierte Nintendo-Fan alle acht Klassiker der ersten NES-Classic-Serie: *Zelda*, *Pac-Man*, *Bomberman*, *Excitebike*, *Ice Climber*, *Xevious*, *Donkey Kong* und *Mario Bros.* Die Module sind in kleinen, schwarz-rot designten Pappschachteln im Inneren verstaut, eine Anleitung für alle Spiele befindet sich ebenfalls in der Box. Trotz Limitierung ist der Preis der schmucken, rotbraunen Box bis heute recht günstig geblieben.

Inhalt: 8 NES-Classic-Module
Stückzahl: unter 1.000
Preisspanne: 80-200 Euro
Erscheinungsland: Deutschland
Veröffentlichungsgrund: Release der NES-Classic-Serie
Wo erhältlich: Sternekatalog
Seltenheitsfaktor: Gering

BILD: N-ZONE

News: Black is beautiful!

Pokémon Diamond & Pearl DS Lite Limited Edition

Ich höre schon jetzt wieder die Kritik: „Nicht noch eine Pokémon Limited Edition!" Aber urteilt nicht zu schnell, denn das edle Metallicschwarz der angekündigten *Diamond & Pearl*-Edition mit den silber melierten Pokémon Diaruga und Parukia auf der Front ist überraschend schick. Kein Vergleich zu den Farbexperimenten und verspielten Editionen vergangener Pokémon-Tage. Nintendo setzt auf zeitloses Design! Pünktlich zum Start der vierten Pokémon-Generation liegt das Handheld ab dem 28. September zum regulären DS-Preis von 16.800 Yen in allen Pokémon Centern Japans. Wer weder Zeit noch Geld für einen Japan-Trip hat, bestellt bei einschlägigen Importhändlern wie www.play-asia.com oder www.gamechoiceclub.com.

Winning Eleven DS Jet Black Special Edition

Premiere für Konami! Der japanische Traditionsentwickler bringt seine erste limitierte Konsole auf den japanischen Markt. Pünktlich zum Start von *Winning Eleven DS* erscheint in Japan die Jet Black Edition mit einem Fußballfeld und taktischen Anweisungen auf der Front oder der Erklärung der Abseitsfalle – wer erkennt das schon so genau? Fest steht aber, dass wie schon die Pokémon Edition auch diese Fassung durch schnörkellose Eleganz überzeugt. Das Bundle erscheint am 2. November und beinhaltet neben dem Grundgerät und üblichem Zubehör *Winning Eleven DS*, damit ihr sofort auch online loskicken könnt. Ein Preis steht zwar noch nicht fest, aber es ist aber mit ca. 20.000 Yen zu rechnen.

Lasst die Hosen runter!

Ihr habt limitierte Sammlerstücke, Unikate und spezielle Editionen? Lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Ihr habt Fragen zum Importieren oder zu einzelnen Editionen? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Eure Schmuckstücke

Famitsu Limited Edition Skeleton Game Boy Light

Während Europäer noch über die fehlende Beleuchtung des Game Boy klagen, spielen japanische Handheld-Fans bereits mit dem Game Boy Light, der wie der original Game Boy Advance SP über eine frontale Bildschirmbeleuchtung verfügt, äußerlich allerdings dem Game Boy Pocket ähnelt. Im Jahr 1998 veröffentlicht das japanische Magazin Famitsu per Gewinnspiel zusätzlich ein auf 5.000 Stück limitiertes Exemplar im Crystal-Gehäuse. Eines dieser begehrten Sammlerstücke mit der peppig-bunten, typisch japanophil angehauchten Blisterverpackung befindet sich in der Privatsammlung von *Donkey Konga*-Experte Christian „Undead" Eitelmann.

Inhalt:	Konsole (Blister OVP)
Stückzahl:	Limitiert auf 5.000 Stück weltweit
Preisspanne:	100-200 Euro
Erscheinungsland:	Japan
Veröffentlichungsgrund:	–
Wo erhältlich:	Nur per Gewinnspiel (1998)
Seltenheitsfaktor:	Hoch

Star Wing Competition (SNES)

Hardy Scheunemann hat ein ganz besonderes Stück Software in seiner Sammlung: das Star Wing Competition Modul in der PAL-Fassung, das Nintendo für den offiziellen *Star Wing*-Wettbewerb 1993 nutzte. Der Unterschied zur regulären Version des Spieles ist schnell erklärt: Hier müsst ihr innerhalb von vier Minuten so viele Punkte wie möglich erzielen, die anschließend angezeigt werden. Auch der Startbildschirm und die Abrechnung nach einem Level fällt umfangreicher aus als im Original. Da das Spiel nur zu Wettbewerbszwecken genutzt wurde, existieren weder eine Originalverpackung noch eine Anleitung.

Inhalt:	Spiel
Stückzahl:	angeblich 100
Preisspanne:	25-75 Euro
Erscheinungsland:	Deutschland
Veröffentlichungsgrund:	Star-Wing-Wettbewerb 1993
Wo erhältlich:	–
Seltenheitsfaktor:	Hoch

Nintendo schreibt Geschichte

Von der Familienklitsche zum Milliardenkonzern – wir begeben uns auf Zeitreise!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Jeder fängt mal klein an: Als Fusajiro Yamauchi (1860-1940) Ende des 19. Jahrhunderts in einem Hinterhof der japanischen Kaiserstadt Kyoto handbemalte Spielkarten anfertigte, konnte niemand ahnen, welchen Siegeszug sein Familienunternehmen einmal antreten würde. Der Nintendo-Gründer ist so etwas wie der Bill Gates des Unterhaltungselektronik-Sektors. Doch ob Spielkarten mit Blumenmotiven, stationäre Konsolen oder Daddelgeräte für unterwegs: Im Gegensatz zu den heutigen Mitbewerbern Sony und Microsoft hat Nintendo eine bewegte Vergangenheit hinter sich, deren ausführliche Betrachtung lohnenswert ist. Wir blicken auf die von einer schweren finanziellen Krise begleiteten Anfänge, die stürmischen Sechzigerjahre und den Aufschwung als milliardenschwerer Videospielehersteller zurück. Da mittlerweile jeder von euch wissen dürfte, wie ein Super Nintendo oder GameCube aussieht, gehen wir umso gründlicher auf „echte" Kuriositäten ein – interessante Anekdoten inbegriffen!

NINTENDO LERNT LAUFEN

Jeder Erfolg resultiert aus dem häufig zitierten „Stein des Anstoßes": Für Nintendo ist dies zweifelsohne der Moment, als sich 1889 der damals 29-jährige Fusajiro Yamauchi entschließt, Spielkarten mit Blumenmotiven – die so genannten Hanafudas – zu vertreiben. Um ein Missverständnis gleich aus dem Weg zu räumen: Der japanische Begriff Hanafuda (dt.: Blumenkarten) bezeichnet nur die Karten an sich, aber noch keines der Spiele, die damit gespielt werden. Denn mit Hanafudas lassen sich, genau wie mit westlichen Karten, viele unterschiedliche Spiele spielen. Es gibt sowohl einfache Spiele für jedermann als auch schwierigere Varianten, die sich an erfahrene Zocker richten.

In fast jedem Spiel ist das Ziel aber letztlich dasselbe: Es geht darum, zusammenpassende Karten zu erobern und durch auf diese Weise gebildete Kombinationen (die „Yaku") Punkte zu erlangen. Dabei spielen nicht nur die zwölf Monate, denen jeweils vier Karten zugeordnet sind, eine Rolle, sondern auch die Motive selbst. Die Motive „Reisschale" und „Kirschblüte" ergeben beispielsweise die Kombination „Blütezeit" – angelehnt an den japanischen Brauch, im Früh-

Während die meisten japanischen Firmen heute Kunstwörter als Namen verwenden, gehört Nintendo zu jenen Unternehmen, deren Name mit den bedeutungsvollen, chinesischen Schriftzeichen „Kanji" geschrieben wird. Da diese sich in Firmennamen aber nach keiner festen Grammatik richten, ist eine eindeutige Auslegung der Bedeutung jedoch nur schwer realisierbar. Am nächsten dürfte ihr die Übersetzung „Tempel der himmlischen Verantwortung" kommen – und der Gedanke, das Schicksal dem Himmel zu überlassen, passt schließlich zum aufstrebenden Spielkarten-Hersteller.

Nin-ten-dō [Tempel der himmlischen Verantwortung]

nin = Pflicht, Aufgabe, Verantwortung
ten = Himmel (physisch oder spirituell)
dō = Tempel (hier im übertragenen Sinn: Firma)

jahr ein Picknick unter Kirschblüten zu veranstalten. Eine einzelne Spielrunde dauert bei Spielen wie *Koi-Koi* – einem der beliebtesten Hanafuda-Spiele – meist nur wenige Minuten. Je nachdem, wie wagemutig der Spieler ist, endet die Partie nämlich schon nach der ersten oder zweiten gebildeten Kombination. Dann werden die Punkte verrechnet und nach zwölf Runden steht der endgültige Sieger fest. Wird um Geld gespielt, entsprechen die Punkte direkt den erspielten oder verlorenen Beträgen – die Besonderheit daran ist, dass man sogar deutlich mehr Geld verlieren kann, als man überhaupt gesetzt hat. Die Hanafuda-Variante *Koi-Koi* ist übrigens eines der Spiele, die im DS-Titel *42 Spieleklassiker* (Multiplayer-Wertung: 91 %, N-ZONE 11/06) enthalten sind – wer also auf den Geschmack gekommen ist, kann das Traditionskartenspiel dort in aller Ruhe lernen und ausprobieren.

SELBSTFINDUNGSTRIP

Böse Zungen behaupten, dass ein Großteil von Nintendos Einnahmen daher rührt, dass Yakuza – japanische Mafiosi sozusagen – grundsätzlich jedes Hanafuda-Spiel mit einem neuen, originalverpackten Kartensatz beginnen. Doch unabhängig davon, ob diese Stimmen Recht haben oder nicht: In den Fünfzigerjahren ebbt die Begeisterung für die japanische Kartendresche merklich ab und das führt das Unternehmen in eine ernste Krise. Doch Fusajiro lenkt Nintendo zu dieser Zeit schon längst nicht mehr. Er hat das Zepter an seinen Enkel Hiroshi Yamauchi übergeben, der sich mit der schwierigen Aufgabe konfrontiert sieht, Nintendo wieder auf Kurs zu bringen. An Ideen mangelt es dem cholerischen Kettenraucher, der bis 2002 den Chefsessel bei Nintendo Co., Ltd. besetzt, nicht: Doch verzweifelte Experimente, als Taxiunternehmen, „Liebeshotel"-Kette und Hersteller von „Wasser dazugeben und fertig!"-Reis zu reüssieren, scheitern kläglich. Nintendos Selbstfindungsphase ist vielmehr von einer Schlüsselperson geprägt: Gunpei Yokoi. Der clevere Kopf zeichnet in den Siebzigern für die „Ultra Hand" und das „Ultra Scope" verantwortlich – Spielzeuge, die einem *Yps*-Heft entsprungen sein könnten und die in der Flower-Power-Ära zum Dauerbrenner avancieren. Die ersten, zugegebenermaßen recht spartanischen Heimkonsolen namens „Color TV

Rechts:
PIONIER Gunpei Yokoi prägte Nintendos Entwicklung in den Siebzigern und Achtzigern. 1997 kam er bei einem Verkehrsunfall ums Leben. BILD: NINTENDO

Unten:
HANAFUDA Mit diesen Spielkarten nahm Nintendos Erfolg seinen Anfang. BILD: N-ZONE

Das Plus für Abonnenten!

Bald auf DVD: Werbe-Spots im Wandel der Zeit!

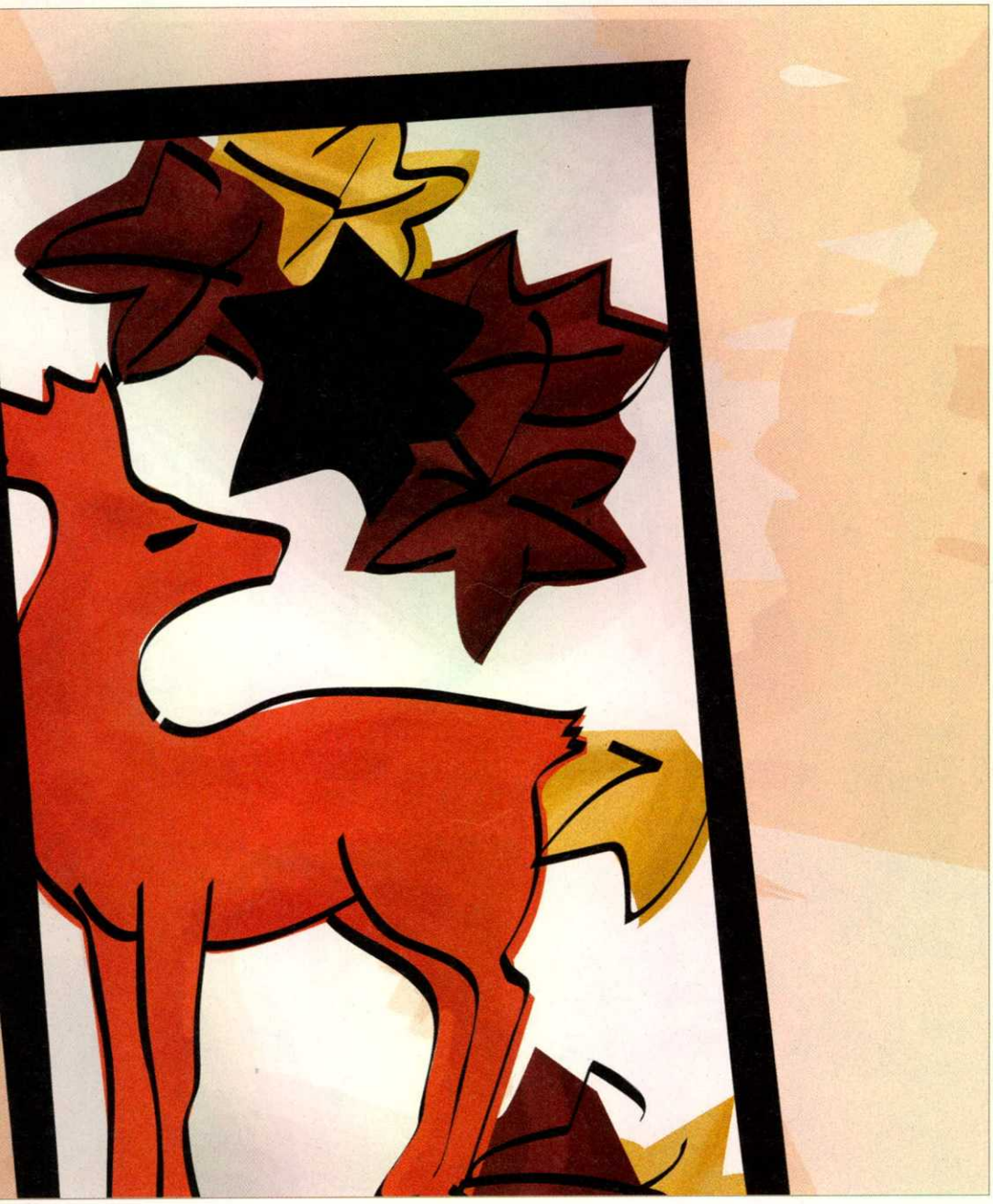
Nicht nur Nintendo selbst hat sich im Laufe des Jahrhunderts gewandelt, sondern auch die Werbung, die hinter den Nintendo-Produkten steckt. Für die nächste Ausgabe der N-ZONE-DVD haben wir sechs alte Werbespots der NES-, Game-Boy- und Super-NES-Ära (u. a. zu *Super Metroid* und *Secret of Mana*) ausgebuddelt und auf die DVD gepackt. Als Bonus gibt's zudem sieben erinnerungswürdige Game-Cube-Spots, unter anderem zu *Super Smash Bros. Melee* und *Super Mario Sunshine*.

Game" (1977-1980) gehen zwar nicht besonders häufig über die Ladentische, verkaufen sich dennoch solide, sodass Yamauchi-san Nägel mit Köpfen macht: Nintendo konzentriert sich ab sofort auf Unterhaltungselektronik!

PIONIER FÜR DIE MASSEN

Schön kompakt muss er sein, für jeden erschwinglich und sich außerdem perfekt ins Wohnzimmer-Drumherum einfügen: Die Auflagen, die Hiroshi Yamauchi beim „Family Computer" (Famicom) – einer neuen Heimkonsole – an seine Hardware-Tüftler stellt, scheinen Mitte der Achtziger nicht nur unerfüllbar, sondern sie erinnern auch an die Gegenwart: Erst kürzlich verriet Satoru Iwata, dass er seine Designer anwies, Wii dürfe höchstens so groß sein wie drei übereinander gelegte DVD-Hüllen. „Nicht zu schaffen!", war seinerzeit die einhellige Antwort der Bastler. Doch nachdem der Nintendo-Präsident den ersten Prototypen auf der E3 2005 enthüllt hatte, war der Druck auf die Designer so groß, dass sie gezwungen waren, das Gerät wunschgemäß anzufertigen.

Doch während die Wii-Konsole optisch perfekt neben Plasmafernseher im Klaviertasten-Look passt, greift Nintendo mit dem roten Famicom-Gehäuse reichlich daneben: Besonders unter erwachsenen Spielern haftet der roten Konsole, deren Controller fest mit dem Gerät verbunden sind, das heute noch rege diskutierte Kiddy-Image an. Wie wäre 1988 wohl das Projekt „Family Computer Communications Network System" verlaufen, wenn man dem Famicom ein erwachseneres Design verpasst hätte? Hinter dem sperrigen Namen zwischen den Anführungszeichen verbirgt sich ein wahrhaft abenteuerliches Vorhaben – Nintendo will sich als Telekommunikationsriese etablieren: Ob Börsenkurse, Kochrezepte, das Wetter oder Nachrichten – alles soll man mit dem Famicom abrufen können! Das Konzept der ersten internetfähigen Spielkonsole ist seiner Zeit deutlich voraus und scheitert gleichzeitig gründlich: Die Ablehnung der Japaner dagegen, mit einem „Spielzeug" derart wichtige Informationen zu übertragen, und die daraus resultierende sehr geringe Verbreitung der Hardware – gerade mal 130.000 Famicom-Besitzer nutzen den Service – führen 1991 zum vorzeitigen Ende dieses Online-Dienstes. Jedoch nicht, ohne dass Hiroshi Yamauchi erwähnt: „Wir haben das System jederzeit im Angebot, wenn die Leute dafür bereit sind!" (Zitat aus „Game Boy", David Sheff) Und dieser Augenblick ist nun offenbar gekommen, wenn man mit



Die Chronik

Ein Familienbetrieb aus Kyoto erobert die Welt! Chronologie einer bewegten Vergangenheit:

- 1889 Fusajiro Yamauchi gründet die Nintendo Koppei.
- 1929 Sekiryo Yamauchi übernimmt die Firma.
- 1933 Die Firmenfiliale Yamauchi-Nintendo wird gegründet.
- 1947 Nintendo vertreibt erstmals westliche Spielkarten.
- 1949 Hiroshi Yamauchi wird dritter Chef von Nintendo.
- 1951 Das Unternehmen benennt sich in Nintendo karuta um.
- 1959 Nintendo produziert Spielkarten mit Disney-Motiven.
- 1960 Letzte Umtaufe: Nintendo Company, Ltd. (NCL)
- 1973 Nintendo bringt Tontaubenschießen in die Spielhalle.
- 1980 Die ersten Game&Watch-Modelle erscheinen.
- 1981 *Donkey Kong* von S. Miyamoto erobert die Spielhalle.
- 1983 Das Famicom kommt auf den japanischen Markt.
- 1985 Minoru Arakawa gründet Nintendo of America.
- 1989 Der Game Boy von Gunpei Yokoi wird zum Hit.
- 1990 Nintendo of Europe wird in Großostheim sesshaft.
- 1991 Das Super Famicom wird in Japan ausgeliefert.

Fortsetzung Seite 89

den Wii-Kanälen das Wetter beobachten, Nachrichten abrufen und über den Internet-Browser Aktien ordern kann.

VOM AVS ZUM NES

Als das Famicom auf einer Handelsmesse 1984 unter den Namen „Advanced Video System" (AVS) und in verändertem Design dem US-Fachpublikum vorgestellt wird, ist der japanische Markt längst in Nintendos Hand. Die Abenteuer eines kleinen, pummeligen Klempners namens „Jumpman" entpuppen sich in den Spielhallen als Münzgrab und machen den damals 29-jährigen Hochschulabsolventen Shigeru Miyamoto über Nacht zum Star. Zu Nintendo stößt der kreative Naturliebhaber eher zufällig durch „Vitamin B": Shigerus Vater ist ein guter Freund von Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi. Die Festanstellung Miyamotos erweist sich letztendlich als Glücksgriff! Doch im Gegensatz zum japanischen Mutterkonzern läuft es bei der neu gegründeten Filiale „Nintendo of America" nicht ganz rund: Das mit Tastatur und BASIC-Lernprogramm ausgestattete AVS stößt im Handel auf ein verschwindend geringes Interesse. Kein Wunder, sorgte Atari zuvor durch eine Schwemme qualitativ minderwertiger Spiele für die ultimative Markt-Inflation. „Videospiele? Kein Interesse!", antworten daher die Händler, als Nintendo versucht, außerhalb des Heimatlands Fuß zu fassen. Das Konzept einer „seriösen" Lernkonsole mit Unterhaltungselementen wird also über Bord geworfen, das System erhält ein nüchternes, graues Gehäuse (durch seine quaderförmige Form auch als „Brotkasten" bezeichnet) und wird in „Nintendo Entertainment System" (NES) umbenannt – der Name ist schließlich Programm! Zähe Promotion-Aktionen, ein massenmarktkompatibler Preis und das hochwertige Spiele-Portfolio machen Erzrivale Sega sprichwörtlich Feuer unterm Hintern und Nintendo – in knappen Worten gesprochen – letztlich zum Marktführer.

PLATZ FÜR DEN NACHFOLGER

Die Einführung des Super Nintendo gestaltet sich schon deshalb recht einfach für Nintendo, da die Konsole in die Fußstapfen des NES tritt, der sich zu dieser Zeit bereits mehr als 50 Millionen Mal verkauft hatte. Sonderlich eilig hat es Nintendo daher nicht, den 16-Bit-Nachfolger in die Läden zu bringen – das NES bringt schließlich schon genug Geld in die Kasse, trotz unterlegener Hardware gegenüber dem Mega Drive (in den USA: Genesis). Doch nach über sieben Jahren an der Spitze ist es am

Unten:
PROJECT REALITY In Anlehnung an Nintendos Spielzeuge „Ultra Hand" und „Ultra Scope" sollte das Nintendo 64 zunächst „Ultra 64" heißen.
BILD: NINTENDO

20. November 1990 in Japan an der Zeit, den Weg für den Nachfolger zu ebnen: In einer Nacht-und-Nebel-Aktion werden die ersten SNES-Konsolen ausgeliefert, doch viele japanische Händler machen ihre Läden unmittelbar am Launch dicht: Die Blamage, gegenüber Stammkunden zugeben zu müssen, zu wenige Geräte auf Lager zu haben, ist für viele Händler einfach zu groß! Wie erwartet wird das SNES auf Anhieb ein voller Erfolg – nicht ganz unbeteiligt daran ist der Jump&Run-Gigant *Super Mario World*. Man munkelt sogar, das SNES sei nur herausgebracht worden, um Miyamoto endlich eine neue Plattform für seine schier unerschöpflichen Ideen zu liefern. Software-Perlen gibt es auch in den Folgejahren in rauen Mengen: *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Super Metroid* und die *Final Fantasy*-Reihe von Squaresoft (nach dem Zusammenschluss mit Enix „Square Enix") machen Nintendo zum uneingeschränkten Platzhirsch auf dem Videospielemarkt. Dank *Donkey Kong Country* von Rareware aus Leicestershire (England) erreicht das System sogar noch einen echten Höhenflug, der bis 1996 andauert. Einziger Wermutstropfen: *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* – entwickelt von den *Final Fantasy*-Machern – avanciert in Japan und in den USA zum Millionenseller, schafft die Überfahrt nach Europa aber letztlich nicht. Das Nachfolgeprojekt „Project Reality" – heute bekannt als Nintendo 64 – steht schließlich in den Startlöchern, da liegen die Prioritäten nicht auf 16-Bit-Software.

KOPFSCHMERZEN FÜR NINTENDO

Kräftig schlucken muss Nintendo, als die ersten Verkaufszahlen eines weiteren Systems auf den Tisch flattern: Die 3D-Konsole Virtual Boy entwickelt sich 1995 zum Millionengrab und beschert Nintendo den ersten Dämpfer nach jahrelanger Erfolgsgeschichte. Kein Wunder: Die sperrige XXL-„Brille" mit rotstichigem Display wird als Handheld vermarktet, ist in Wirklichkeit aber eine Heimkonsole, die ausschließlich an einem Tisch gespielt werden kann. Gunpei Yokoi zeichnet für die Entwicklung verantwortlich und landet einen Megaflop, der ihn letztlich sogar zum Ausscheiden bei NCL (und zum Anheuern bei der Spielzeugfirma Bandai) bewegt. Eine Hiobsbotschaft überschattet die Nintendo-Fangemeinde am 4. Oktober 1997: Yokoi – inzwischen Entwickler des Japan-Handhelds WonderSwan – verunglückt tödlich, als er bei einem Autounfall zu Hilfe eilen möchte und von einem herannahenden Wagen

INTERVIEW mit Martyn Brown, Producer bei Team 17

„Der Virtual Boy war ein gewagtes Projekt!"

Mehr als zehn Jahre nach dem Scheitern der 3D-Konsole Virtual Boy sprachen wir exklusiv mit dem Producer von Team 17!

Was hattet ihr für den Virtual Boy geplant und wie weit seid ihr damit gekommen?
Wir haben damals mit Ocean Software, einem ehemaligen Publisher aus Großbritannien, gearbeitet. Ocean hatte eine gute Beziehung zu Nintendo und es wurde darüber gesprochen, *Worms* auf den Virtual Boy umzusetzen. Und so haben wir ein Entwickler-System erhalten – uns war klar, dass nur ganz wenige davon jemals in europäischen Händen gelandet sind.

Zu welchem Zeitpunkt habt ihr gemerkt, dass das Konzept nicht aufgeht?
Um ehrlich zu sein, es dauerte nicht lange. Der Virtual Boy war ein gewagtes Projekt, aber als Spielkonsole konnte er einfach nicht existieren. Das fängt schon damit an, dass er das Spiel alle 15 Minuten unterbricht und dem Spieler dringend eine Pause empfiehlt!

War es eine besondere Herausforderung, stereoskopische Grafiken zu produzieren? Welche Spezialeffekte hattet ihr geplant?
Nun, so weit sind wir kaum gekommen. Unsere Grafik-Engine für *Worms* war sehr instabil und wir haben später kaum noch daran gearbeitet.

Wäre richtige, polygonale 3D-Grafik auf dem Virtual Boy möglich gewesen?
Ich glaube kaum, die Kombination aus geringer Auflösung, schlechter Rechenleistung und minimaler Farbpalette machte aufwendige Effekte fast unmöglich.

War die limitierte Farbpalette ein besonderes Problem oder hattet ihr Möglichkeiten, dieses Defizit auszugleichen?
Nein, der Virtual Boy war dafür einfach ein viel zu eingeschränktes System.

Fortsetzung von Seite 87

Die Chronik

1993	*Star Fox* ist das erste echte 3D-Spiel für Spielkonsolen.
1994	*Donkey Kong Country* verhilft Rare zu weltweitem Ruhm.
1995	Die Pseudo-3D-Konsole Virtual Boy floppt.
1996	Die *Pokémon*-Editionen *Rot* und *Grün* erscheinen.
1996	*Super Mario 64* macht das N64 zum Hitseller.
1997	Mit dem Rumble Pak wird der Schütteleffekt beim Spielen etabliert.
1997	Gunpei Yokoi verunglückt bei einem Verkehrsunfall tödlich.
1998	Der Game Boy Color bringt erstmals Farbe ins Spiel.
2001	Mit dem Game Boy Advance halten 32 Bit Einzug in Handhelds.
2001	Im September fallen die Würfel: der GameCube erscheint.
2002	Satoru Iwata wird vierter NCL-Boss.
2004	Der DS tritt gegen Sonys PSP an – und gewinnt!
2005	Nintendos weltweiter Online-Dienst „Wi-Fi Connection" startet.
2006	Wii sorgt pünktlich zum Weihnachtsfest für die „Revolution".

erfasst wird. Zu Gunpei Yokois Erbe zählt unter anderem der 1989 veröffentlichte Game Boy, der dank der süchtig machenden Knobelei *Tetris* zum Dauerbegleiter von Schülern und stressgeplagten Managern wird. In Anlehnung an Yokois „Ultra"-Spielzeugserie in den Siebzigern erhält das „Project Reality" schließlich den finalen Titel „Ultra 64", der aus lizenzrechtlichen Gründen allerdings geändert werden muss – das nun umgetaufte Nintendo 64 macht sich startklar!

ERST ABWÄRTS ...

Was sich aus der 64-Bit-Ära entwickelt hat, ist auch im GameCube-Zeitalter noch von höchster Brisanz: Bedingt durch hohe Modulkosten lassen immer mehr Hersteller den durch die Marktdominanz der PlayStation geschwächten Spieleriesen außen vor und entwickeln ausschließlich für den grauen CD-Gierschlund. *Final Fantasy* beispielsweise wird erst für Nintendo 64 angekündigt, bleibt am Ende aber Sony-exklusiv. Die Software-Flaute wird insbesondere am Ende der „The New Dimension of Fun"-Ära deutlich: Innerhalb des letzten halben Jahres erscheinen gerade mal eine Hand voll Spiele, bis *Mario Party 3* von Nintendo als letztes N64-Spiel den Sarg zumacht und der GameCube auf die Bühne tritt. Apropos PlayStation: Die PSone war sogar einst als Zusatzlaufwerk für das Super Nintendo entwickelt worden, entstand aber letztlich unter Sonys alleiniger Schirmherrschaft. Wo stünde Nintendo heute, wäre alles anders gekommen?

... DANN STEIL AUFWÄRTS!

Kein Wunder, dass sich Nintendo aus dem technischen Wettrüsten inzwischen verabschiedet hat und mit DS und Wii voll auf massenmarkttaugliche Software sowie kinderleichte Bedienung setzt und das in den Vordergrund rückt, worauf es wirklich ankommt: geile Spiele! Unser Streifzug durch die bewegte Nintendo-Geschichte hat am Ende zwar reichlich an Tempo hinzugewonnen, zeigte aber, wo Nintendo herkommt und wie sich das Unternehmen erfolgreich durch alle Schieflagen bugsiert hat. Nintendos Aktie ist heute auf einem 6-Jahres-Hoch angelangt, die Umfragen sprechen voll und ganz für Nintendo und wenn Shigeru Miyamoto am 16. November seinen 54. Geburtstag begeht, dürfen wir aufgrund des bevorstehenden Wii-Launches kräftig mitfeiern. Das Geschichtsbuch klappen wir nun erst einmal zu und lassen uns mit *Twilight Princess* und Co. in die wohlverdiente Winterstarre versetzen! ■

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

Christoph Kraus
21, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

BRACHIAL Einfach mal die Henkersaxt rausholen. Tja, freundliche Diplomatie hilft eben nicht immer. BILD: N-ZONE

Fluch der Karibik

CHEATS | Jede Menge für die Südsee

Wenn ihr keine Angst vor dem Klabauter habt und vor jeder Menge nützlicher, aber auch hanebüchener Cheats nicht zurückschreckt, dann haben wir hier genau die richtigen Codes für euch. Begebt euch ins Spiel und drückt dort die Starttaste. Anschließend könnt ihr folgende Cheats aktivieren.

Code	Effekt
X(x2), Y, X(2x), Y	Seekrank-Modus
Y(x2), X, Y(3x)	Verrückte Waffen
Y, Select, X(4x)	Langsame Musik
←, L(x2), ↓(2x), ←, ↑(2x), ↓(2x)	Axt bekommen
→, L(2x), ↑, ↓(2x)	Hühnchen bekommen
Y, Select, Y(4x)	Schnelle Musik
→, X(2x), →, ←	10 Gold
Y, X, Y, X, Y, X	Ghost Modus
↑, ↓, ←, →(5x), ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑(x5), ←	Unverwundbarkeit
Y(x2), Select, ←, →, ←, →, ←	Gesundheit aufladen
→, L(2x), ↑, ↓, ↑, →(2x), ←(x2)	Hinrichtungsaxt bekommen
→, R(2x), ↓, ↑(2x)	Schwein herbeirufen
↓, L(2x), ↓(2x), →	Pistole bekommen

ZACK Schon sind 2.000 Goldstücke mehr auf dem Piratenkonto. BILD: N-ZONE

Fluch der Karibik

CHEATS | Gerüchte und Gerichte

Auch auf dem GBA haben wir für unseren Vorzeigepiraten Jack Sparrow einige nützliche Tipps. Pausiert das Spiel und gebt dann folgende Codes ein.

Code	Effekt
A, L, Select, R, Rechts(2x)	1.000 Gold
Rechts, Links(2), Runter, Hoch, Select	Alle Schiff-Hochupgrades
A, L, Select, A, Rechts, Hoch	Gerüchte freischalten
R, L, Hoch(2x), Links, Rechts	Unverwundbarkeit
Rechts, L, Runter, A, Links, Select	Jack Sparrow mit Upgrades
Hoch, R, Runter, Links(2x), Rechts	Schnelles Segeln
A, Select, Links, Runter, Rechts, Hoch	Nahrung auffüllen

KEINE SORGEN Mit unserem Cheat seid ihr unverwundbar und kein Gegner kann Euch mehr etwas anhaben. BILD: N-ZONE

Monster House

CHEATS | Unverwundbarkeit

Haltet im Spiel L und R gedrückt und gebt folgende Tastenkombinationen ein.

Code	Effekt
A, A, A, Y	Gesundheit auffüllen
Y, Y, A, A	Munition der 2. Waffe auffüllen
B, Y, B, A, B, X, B, B	Alle Kanonen-Upgrades
Y, X, Y, X, B, B, B, A	Alle Affen und Galerie

Ab durch die Hecke

CHEATS | Jede Menge Nützliches

GEGNERSCHAR Die Widersacher führen ein Eigenleben – mal erfolgreich, mal nicht. BILD: LUCASARTS

Nicht mal Tieren kann Mensch heute noch trauen! Hinterhältig raubt die tierische Diebesbande die Häuser unschuldiger Bürger aus und ihr könnt den Räubern dank unserer Cheats dabei helfen. Pausiert das Spiel und haltet jetzt L und R gedrückt. Anschließend gebt ihr folgende Codes ein:

Code	Effekt
Y, X, B, B, X, Y	Bonus-Comic No.1
Y, X, Y, B, B, X	Alle Moves
Y, X, Y, X, B, X	Stärkere Projektilattacken
Y, X, Y, X, B, Y	Stärkere Power-ups
Y, X, Y, X, X, B	Alle Levels
Y, X, Y, X, Y, B	Extra Schaden
Y, Y, B, X, B, X	Bonus-Comic No.2

Classic Cheat

Need for Speed Underground

PRAKTISCH Mit unseren Cheats ist kein mühsames Freischalten mehr notwendig. BILD: N-ZONE

Euch fehlen noch immer einige Sprint- oder Circuit-Strecken? Oder ihr vermisst bei einigen eurer Karren die Drift-Physik? Kein Problem! Mithilfe dieser Codes könnt ihr euch das mühselige Freispielen getrost sparen. Gebt sie einfach direkt im Hauptmenü ein und legt los. Viel Spaß mit Electronic Arts' Highspeed-Racer!

Für alle Autos Drift-Physik freischalten: **R, Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, L.**
Alle Sprint-Strecken freischalten: **Oben, X, X, X, R, Unten, Unten, Unten.**
Alle Circuit-Strecken freischalten: **Unten, R, R, R, X, X, X, Z.**

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
GameCube	
Animal Crossing	07/06
Ab durch die Hecke	12/06
Cars	11/06
Def Jam Vendetta	06/06
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06
LEGO Star Wars II	10/06, 11/06
Medal of Honor	07/06
Prince of Persia	06/06
Prince of Persia: The Two Thrones	09/06
Super Mario Sunshine	08/06
Super Smash Bros. Melee	07/06, 09/06
True Crime: Streets of L.A.	11/06
X-Men: The official Game	08/06
Game Boy	
Cars	11/06
Danny Phantom: Sein größter Gegner	09/06
Fluch der Karibik 2	10/06
Mario & Luigi: Superstar Saga	06/06
MegaMan Battle Network 6: C.F. / C. G.	09/06
Power Rangers: Space Patrol Delta	07/06
SpongeBob...: Durch dick und dünn!	06/06
The Legend of Zelda: The Minish Cap	07/06
Trauma Center: Under the Knife	09/06
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition – WCT	06/06
Yu-Gi-Oh! WCT 2006	09/06
Nintendo DS	
Asphalt Urban GT	09/06
Cars	11/06
Dragon Booster	10/06
Dr. Kawashima's Gehirnjogging...	08/06
Kim Possible: Kimmunicator	07/06
Metroid Prime Hunters	08/06
Mario Kart DS	06/06
New Super Mario Bros.	09/06
Pokémon Link!	07/06
Puyo Pop Fever	06/06
Super Princess Peach	07/06
Tamagotchi Connexion Corner Shop	08/06
N64	
Super Smash Bros.	06/06
Super Mario 64	11/06

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Resident Evil 4 (GC)

PECH GEHABT Wer bei Resident Evil 4 cheatet, kommt leider nicht bis zum Finale. BILD: N-ZONE

Hallo N-ZONE-Team!

Ich besitze seit kurzem ein Action Replay und *Resident Evil 4*. Da ich *RE4* auf der PS2 schon durchgespielt habe, habe ich beim GC gleich das AR benutzt (also die Codes von der offiziellen Seite des Herstellers ausgedruckt, eingegeben und doppelt geprüft). Das Problem: Nur zwei der Codes funktionieren (unendlich Munition, 1 Schuss tötet), was ja nicht weiter tragisch ist. Doch nachdem ich Osmund Saddler besiegt habe und das Jetskiszenario geladen werden müsste, stürzt das Spiel ab (bleibt im Ladebildschirm hängen und ein durchgängiger Ton ist zu hören). Ich habe den letzten Spielstand erneut ohne AR geladen, aber mit demselben Ergebnis. Meine Fragen: Warum funktionieren nicht alle oder zumindest mehr Codes und warum bleibt es kurz vor Ultimo stecken? Vielen Dank schon mal ...

BERND

N-ZONE: Hallo Bernd, tja, Cheater kommen eben nicht unbedingt weiter im Spiel – zumindest trifft diese Erkenntnis auf Resident Evil 4 **zu. Wer das Spiel mit Action Replay Codes beginnt, hat keine Chance, das Ende des Spiels zu erleben, da sich das Spiel, wie du schon selbst festgestellt hast, kurz vor dem Ende aufgrund eines Fehlers aufhängt. Du musst wohl oder übel ganz von vorne anfangen.**

Super Smash Bros. Melee (GC)

Halle N-ZONE-Team,

ich habe eine Frage zu *Super Smash Bros. Melee*. Ich habe gehört, dass man in *Super Smash Bros. Melee* Mewtu freischalten kann. Meine Freunde sagten mir, dass man mit jedem Charakter Very Hard in jedem Modus durchspielen muss, stimmt das? Viele Grüße

ETHEM SAHBAZ

N-ZONE: Hallo Ethem, es stimmt, Mewtu lässt sich in Super Smash Bros. Melee **freischalten, allerdings stimmen die Angaben deiner Freunde nicht ganz. So hart musst du nicht um das seltene Pokémon kämpfen. Es reicht aus, wenn du entweder 20 Stunden lang oder über 700 Kämpfe den VS-Modus spielst. Kleiner Tipp von unserer Seite: Spielst du mit einem Freund zusammen, dann halbiert sich die Zeit. Hast du gar zwei oder drei Freunde beisammen, bleiben nur noch 5-7 Stunden übrig.**

Animal Crossing: Wild World (DS)

Hallo liebes N-ZONE-Team,

wann baut Tom Nook seinen Laden zum 2-stöckigen letzten Gebäude um? Ich habe schon alle Punkte, also den Platin-Modus erreicht. Wie viele Punkte braucht man, damit er seinen Laden umbaut? Liegt es vielleicht dran, dass ich mehrere Bewohner bei mir habe und diese auch erst die komplette Punktzahl erreicht haben müssen? LG

GABRIELA RUHE

N-ZONE: Hallo Gabriela, mit den Punkten hat das nichts zu tun, sondern mit der Geld-Menge, die man ausgibt (wobei da beim Platin-Status die notwendige Menge erreicht sein dürfte). Für den Ausbau sind folgende Geld-Mengen notwendig:

1. Ausbau: 25.000 Sternis
2. Ausbau: 65.000 Sternis
3. Ausbau: 240.000 Sternis

Der dritte und letzte Ausbau geschieht außerdem nur, wenn zuvor ein anderer Spieler zu Besuch in der Stadt war und bei Tom Nook etwas eingekauft hat.

DVD Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

12/2006 Plus-Abo-DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Pokémon Diamond/Pearl (DS)
Teil 1: Jetzt geht's los!
Teil 2: Der neue Pokédex
Teil 3: Immer dabei: Die Pokétch
Teil 4: Kampf gegen den Arenaleiter
Teil 5: Der Multiplayer-Modus

Vorschau
Monster Trucks 4x4: World Circuit (Wii)
Rayman Raving Rabbids (Wii)
Red Steel (Wii)

Test
42 Spieleklassiker (DS)
Der tierisch verrückte Bauernhof (GC)
English Training (DS)
FIFA 07 (DS)
LEGO Star Wars II (DS)
LEGO Star Wars II (GB)
Splinter Cell Double Agent (GC)
Sudoku Master (DS)

Bonus
MegaMan NT Warrior (Folge 1)
Splinter Cell Double Agent (Interview)

Spiel-Trailer
Gyakuten Saiban 4
MegaMan Star Force
Phoenix Wright A. A.: Justice for All
Rayman Raving Rabbids: Fakt #6
Splinter Cell Double Agent

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
Lost Planet: Extreme Condition (X360)
Rainbow Six Vegas (X360)

Test
Der Pate (X360)
Enchanted Arms (X360)
Just Cause (X360, Xbox)

Bonus
FIFA 07 (Making-of)
Rainbow Six Vegas (Interview)

Spiel-Trailer
Blue Dragon
Bullet Witch
F.E.A.R.
Forza Motorsport 2
Halo Wars
John Woo presents Stranglehold
NHL 2K7
PGR 4
Tony Hawk's Project 8

PLAYZONE

Vorschau
Tokyo Game Show 2006: PS3-Trailershow:
Afrika (PS3)
Coded Arms Assault (PS3)
Devil May Cry 4 (PS3)
Formel Eins 2006 (PS3)
Heavenly Sword (PS3)
Metal Gear Solid 4 (PS3)
Mobile Suit Gundam (PS3)
Monster Kingdom: Unknown Realms (PS3)
MotorStorm (PS3)
Ridge Racer 7 (PS3)
Warhawk (PS3)
White Knight Story (PS3)
Everybody's Golf 5 (PS3)
Genji 2 (PS3)
Gran Turismo HD (PS3)
Lair (PS3)
Resistance: Fall of Man (PS3)
Virtua Fighter 5 (PS3)
Virtua Tennis 3 (PS3)

Test
EyeToy: Play Sports (PS2)
Killzone: Liberation (PSP)
Lumines II (PSP)
Metal Gear Solid 3 Subsistence (PS2)
Pro Evolution Soccer 6 (PS2)
Scarface: The World is Yours (PS2)

Bonus
Rockstar-Trailershow:
Canis Canem Edit - Trailer 1 (PS2)
Canis Canem Edit - Trailer 2 (PS2)
Canis Canem Edit - Trailer 3 (PS2)
GTA Vice City Stories - Trailer 1 (PSP)
GTA Vice City Stories - Trailer 2 (PSP)

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge der unabhängigen Magazine PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2006 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

DVD VIDEO

COMPUTEC MEDIA

N·ZONE 12/2006 Pokémon Diamond/Pearl • MegaMan NT Warrior • Rayman Raving Rabbids

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

BILD: NINTENDO

POKÉMON DIAMOND/PEARL

Die neuen DS-Hits um die beliebten Sammel-Monster im Test!

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)	___	❑	❑	❑
Wii Sports (Wii)	___	❑	❑	❑
Red Steel (Wii)	___	❑	❑	❑
Monster 4x4 (Wii)	___	❑	❑	❑
Pokémon Wii (Wii)	___	❑	❑	❑
Rayman Raving Rabbids (Wii)	___	❑	❑	❑
Wario Ware Smooth Moves (Wii)	___	❑	❑	❑
Wing Island (Wii)	___	❑	❑	❑
Need for Speed Carbon (GC)	___	❑	❑	❑
Splinter Cell: Double Agent (GC)	___	❑	❑	❑
Pokémon Mystery Dungeon (DS)	___	❑	❑	❑
Pokémon Diamond & Pearl (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage Spiele für die Bildungselite?	___	❑	❑	❑
Reportage Entwicklert. Panzer Tactics	___	❑	❑	❑
Reportage Entwicklert. Nanostray II	___	❑	❑	❑
Reportage Jäger und Sammler	___	❑	❑	❑
Reportage Geschichte von Nintendo	___	❑	❑	❑

5. Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?

❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

6. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen ❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Verwende normalen DVD-Player ❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____

8. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Monster Truck 4x4: World Circuit (Wii)	___	❑	❑	❑
Rayman Raving Rabbids (Wii)	___	❑	❑	❑
Red Steel (Wii)	___	❑	❑	❑
Der tierisch verrückte Bauernhof (GC)	___	❑	❑	❑
Splinter Cell: Double Agent (GC)	___	❑	❑	❑
Pokémon Diamond & Pearl (DS)	___	❑	❑	❑
42 Spieleklassiker (DS)	___	❑	❑	❑
English Training (DS)	___	❑	❑	❑
FIFA 07 (DS)	___	❑	❑	❑
LEGO Star Wars II (DS)	___	❑	❑	❑
Sudoku Master (DS)	___	❑	❑	❑
LEGO Star Wars II (GB)	___	❑	❑	❑
MegaMan NT Warrior (Folge 1)	___	❑	❑	❑
Splinter Cell: Double Agent (Interview)	___	❑	❑	❑

9. Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

10. Seit der Ausgabe 07/2006 bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Auf Seite 93 dieser Ausgabe findet ihr ein Cover für die Abo-DVD zum Ausschneiden. Was haltet ihr davon?

❑ Finde ich super ❑ Finde ich unnütz ❑ Ist mir egal ❑ Habe kein Plus-Abo

12. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

13. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

14. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

15. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

16. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

17. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

18. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

19. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

20. Lesercharts: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

21. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 12, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	09001 / 22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,59/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	09001 / 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	09001 / 510 059 121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	09001 / 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,25/Min.
(technische Fragen)	09001 / 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 0,25/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	09001 / 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	09001 / 101 989		€ 0,64/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
(Konsumentenberatung)	01805 / 005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
(Spieleberatung)	09001 / 000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 391 491	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	09001 / 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
(spielerische Fragen)	09001 / 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,99/Min.
(technische Fragen)	01805 / 005 806		€ 0,12/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
(technische Fragen)	01805 / 554 938	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 0,12/Min.
Vivendi Games	www.vugames.de		
(technische Fragen)	09001 / 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 14", wenn *Golden Sun 2* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 11" und wählt somit *Jagdfieber* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry: Vengeance	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	DS
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic und die geheimen ...	Wii
29. Star Fox Command	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	Wii
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. WiiSports	Wii
37. Yoshi's Island DS	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESER-CHARTS

01. 42 Spieleklassiker	DS
02. Animal Crossing: Wild World	DS
03. Advance Wars 2	GB
04. Big Brain Academy	DS
05. Cars	GC
06. Cars	DS
07. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
08. Electroplankton	DS
09. English Training	DS
10. FIFA WM 2006	GC
11. FIFA WM 2006	DS
12. FIFA WM 2006	GB
13. Final Fantasy I & II	GB
14. Golden Sun - Die ver. Ep.	GB
15. LEGO Star Wars II	GC
16. LEGO Star Wars II	DS
17. LEGO Star Wars II	GB
18. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
19. Mario Kart DS	DS
20. Mario Kart: Double Dash!!	GC
21. Mario Party 7	GC
22. Mario Smash Football	GC
23. Metroid Prime	GC
24. Metroid Prime 2: Echoes	GC
25. Metroid Prime Hunters	DS
26. Need for Speed: MW	GC
27. New Super Mario Bros.	DS
28. Nintendogs: Dalmatiner	DS
29. Nintendogs: Labrador	DS
30. Nintendogs: Dachshund	DS
31. Nintendogs: Chihuahua	DS
32. Pokémon Rubin & Saphir	GB
33. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
34. Resident Evil 4	GC
35. Super Mario 64 DS	DS
36. Super Mario Smash Bros.	GC
37. Super Princess Peach	DS
38. Tetris DS	DS
39. Trauma Center	DS
40. Yu-Gi-Oh! WCT	GB

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Redaktionsdirektor **Hans Ippisch**

Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

Redaktion Thomas Eder, Thomas Schreiner, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christoph Kraus, Markus Pfeffer, Sebastian Essner
Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent Roland Austinant
Community Manager Marc Brehme

Art Director Andreas Schulz
Layout Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung René Weinberg, Wojtek Pruchniki

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

Commercial Director **Hans Ippisch**
Marketing Jeannette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

Aboservice Österreich
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

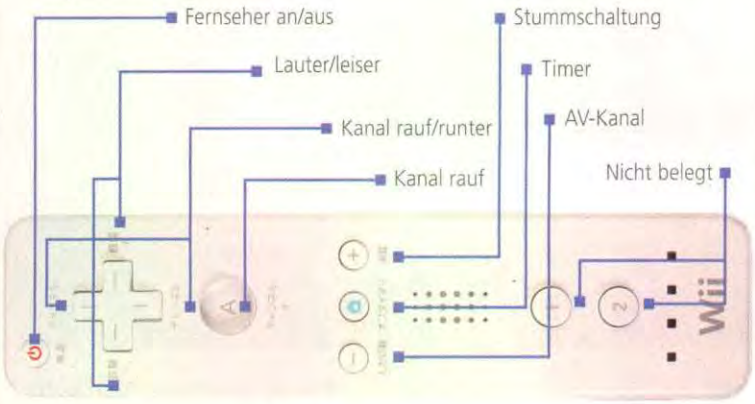
Der Preis ist heiß

An den Anfang dieser Kolumne möchte ich gerne einen Auszug aus einem Leserbrief von Patrick Kubista aus Österreich stellen, der uns als Reaktion auf einen N-ZONE-Forumsbeitrag zu Nintendos Preispolitik bei Wii erreicht hat: „Du schreibst, dass alles in Ordnung gewesen wäre, wenn Wii 200 Euro kosten würde. Das tut sie doch auch, oder? Denn wenn du dir Wii Sports extra kaufen würdest, käme das Ganze auch auf 250 Euro. [...] Außerdem sind die Bewegungssensoren in die Fernbedienung und das Nunchuk eingebaut, was auch die 60 Euro für den Controller rechtfertigt. [...] Wenn dir die 60 Euro noch zu viel sind, macht das der Classic Controller für 20 Euro wieder wett! [...] Ich verstehe auch nicht die Aufregung über den Preis der Spiele. Bis zu 70 Euro muss man für ein Xbox-360-Spiel auf den Tisch legen und ich bin fest davon überzeugt, dass das bei der PS3 nicht anders sein wird [...]"

Nun, sicher lässt sich über Grafikleistung oder Sinn und Zweck der Spielsteuerung mittels Bewegungssensoren streiten – gerade wenn verschiedene Hersteller unterschiedliche Philosophien vertreten. Und knapp 250 Euro sind für sich gesehen natürlich eine gehörige Stange Geld. Im Preisvergleich mit den Produkten von Microsoft und Sony wird aber eines deutlich: Das Preis-Spielspaß-Verhältnis bei Nintendos Wii ist – auch abseits aller Marken-Affinitäten – schlicht unschlagbar. Wie denkt ihr darüber? Schreibt uns doch einfach eure Meinung an redaktion@n-zone.de!

Kurioses aus der Videospielbranche: Wii-TV-Fernbedienung

Was der Sternekatalog von Nintendo.de für den deutschen Zocker, das ist der „Club Nintendo" für Japaner. Ein ganz besonderes Leckerli flatterte dort nun Platin-Mitgliedern völlig kostenlos ins Haus: eine TV-Fernbedienung im schicken Gehäuse des Wii-Controllers!



Was wird gespielt bei ...

David Darnés

David Darnés ist 34 Jahre alt und als Producer bei Ubisoft beispielsweise verantwortlich für den Wii-Renner *Monster 4x4*.

Was spielst du im Augenblick?
King Kong und *Nintendogs* auf dem DS sowie *Driver: Parallel Lines* und *Shadow of the Colossus* auf der PS2.

Was gefällt dir an den Spielen?
An den beiden DS-Titeln mag ich die Spielfreiheit und dass man auf eigene Faust Ziele erreichen kann. Bei *King Kong* ist das Gamedesign überragend. Der Titel repräsentiert eine neue Generation von Spielkonzepten. Und *Nintendogs* ist sehr innovativ und revolutionär – einfach erstaunlich!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites?
Zelda für das N64 ist großartig, ich kann kaum abwarten, es auf Wii zu spielen. *Mario Kart* für den GC mag ich, weil es sehr herausfordernd und arcadelastig ist. Dann wäre da noch *Street Fighter* für das SNES – mit einem meiner Freunde habe ich das unzählige Male gezockt und ich habe die realistischen Bewegungen und den flüssigen Spielablauf geliebt.

Was gefällt dir am Nintendo DS am besten?
Selbstverständlich die Möglichkeit, beide Bildschirme zu benutzen – einen davon sogar interaktiv. Im Vergleich zu anderen Handhelds sind DS-Spiele wirklich innovativ.

Welches Nintendo-DS- oder Wii-Remake würdest du am liebsten sehen?
Vielleicht ... *Nintendogs* für Wii? Wird das schon entwickelt?

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das war definitiv *Ghost'n'Goblins* auf Arcade-Geräten. Damals war ich etwa 14 Jahre alt.

Welches Genre bevorzugst du generell?
Rennspiele und Ego-Shooter

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Der Release von Wii kommt immer näher und ich möchte die noch Unentschlossenen zum Kauf ermuntern. Ich hatte bisher die Gelegenheit, einige Wii-Titel auszuprobieren, und muss sagen: Wii ist ein perfektes Unterhaltungsmedium. Das Spielerlebnis mit der Wii-Fernbedienung ist erstaunlich. Ihr werdet mit jedem Wii-Spiel eine Menge Spaß haben, sei es *Zelda*, *Red Steel*, *Rayman* oder *Monster 4x4: World Circuit* ;-)

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Die N-ZONE 01/2002 zeigte in einem dicken Import-Teil, dass die Software-Lawine für den Cube ins Rollen kam: Von *Star Wars: Rogue Squadron II* über *SSX Tricky* bis hin zu *Crazy Taxi* und *Tony Hawk's Pro Skater 3* waren jede Menge Hochkaräter vertreten. In PAL-Territorien tat sich noch nichts in Bezug auf einen Releasetermin des Würfels. Folglich wurde munter spekuliert, wann und zu welchem Preis die neue Nintendo-Konsole bei uns zu kaufen sein würde. Abgerundet wurde das Heft durch ein Special über die heute noch heiß begehrten „Pokémon Mini".

N-ZONE 01/07 ab 6. Dezember am Kiosk

Special

Der Wii-Start

BILD: NINTENDO

Am 8. Dezember erscheint Wii endlich in Europa! Wir sagen euch, welche Spiele ihr haben müsst, und berichten hautnah vom US-Start!

BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Es ist so weit: Wir verraten euch, ob Nintendos neuester *Zelda*-Streich ein Meisterwerk geworden ist!

BILD: NINTENDO

Wii Sports

Einfach, aber genial? Lest in der nächsten N-ZONE, was Nintendos grafisch minimalistisches Sportspektakel taugt.

Test

BILD: UBISOFT

Far Cry Vengeance

Neben *Red Steel* haben wir in der nächsten Ausgabe auch den zweiten Ubisoft-Shooter im Test.

Test

BILD: ACTIVISION

Call of Duty 3

Auch Activision lässt es auf Wii mächtig krachen. Bei uns erfahrt ihr, wie gut Teil 3 geworden ist.

Test

BILD: ACTIVISION

Tony Hawk's Downhill Jam

Der berühmteste Skater der Welt rast auf Wii. Ein atemberaubendes Trickspektakel?

Lesefutter für Konsolenfans

PLAYZONE
12/06

Wichtigste Themen: *F.E.A.R., Rainbow Six Vegas, GTA: Vice City Stories, Scarface, Pro Evolution Soccer 6, NfS: Carbon*

EDGE
12/06

Wichtigste Themen: *MotorStorm, John Woo's Stranglehold*, kooperatives Spielen, Bedeutung von Konsolen-Launches

XBOX 360
12/06

Wichtigste Themen: *Gears of War, Eragon, Call of Duty 3, Forza Motorsport 2, Splinter Cell: Double Agent, Der Pate, Pro Evolution Soccer 6*

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.